07/06 | € 4,99 | JUNI



07/2006

Titelstory: Half-Life 2 Episode 1 | Test: Heroes 5 • E3 2006 • Command & Conquer 3 Tiberium Wars

DVD

VOLLVERSION

Line of Sight: Vietnam
Spannender Ego-Shooter!

Spellforce: Breath of Winter
Umfangreiches Add-on!

Vollversion „Spellforce“ PC ACTION 07/06

WENDEPOSTER

im DIN-A2-Format!



AUF DVD

Die 10 besten Mods für Half-Life 2 • Oblivion

- **Große E3-Trailer-Show:** Gothic 3 • Alan Wake • Anno 1701 • u.v.m.
- **Top-Demos:** FIFA WM 2006 • Rush for Berlin • u.v.m.

Auf DVD: Die besten Solo-Mods für Half-Life 2

Deutschlands erster Test

HALF-LIFE 2 EPISODE 1



HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

8 Seiten Langzeittest: Wie viel Spieltiefe steckt hinter der schmucken Fantasy-Grafik?



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Exklusiver Studiobesuch und neue Shots: So cool wird C&C 3!

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 07


RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR
WWW.RISEANDFALLGAME.COM
WWW.RISEANDFALLGAME.COM
RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR
Schlüpfen Sie in die Rolle berühmter Heerführer wie Julius Cäsar oder Alexander dem Grossen.
Fühlen Sie sich als Held und führen Sie eine Armee!
Freuen Sie sich auf einen neuartigen Helden-modus: Per Mausklick schlüpfen Sie in die Rolle eines von acht spielbaren Helden, um mit mächtigen Attacken gegnerische Armeen zu schwächen, Duelle mit anderen Helden aus-zutragen und Ihre Truppen zu befehligen. Rise & Fall mixt gekonnt Strategie- und Action-Elemente, um Ihnen ein einzigartiges Schlachterlebnis zu bieten. Dank der Helden-funktion bestimmen Sie eigenhändig den Ausgang einer Schlacht, selbst wenn diese hoffnungslos erscheinen mag ...
Ägyptens Königin Kleopatra verfügt über schnelle Schwertangriffe.
Kämpfen Sie auch hoch zur See mit mächtigen Galeeren und entern Sie feindliche Schiffe.
Wochenlange Spannung!
Rise & Fall: Civilizations at War bietet neben zwei umfangreichen Einzel-spielerkampagnen (Griechen und Ägypter) auch spannende Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer. Der mitgelieferte Edi-tor verspricht dazu unendlichen Karten-nachschub. Messen Sie sich im Netzwerk oder im Internet mit anderen Strategiespielern aus aller Welt.
Bogenschützen profitieren vom erhöhten Terrain.
Nur mit mächtigen Katapulten lassen sich die Mauern zerstören.
MIDWAY
Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Midway and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.
MIDWAY

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

WWW.RISEANDFALLGAME.COM

Mit einem Spezialangriff, der Rammattacke, zerstören Sie feindliche Schiffe sehr schnell.

Entern Sie gegnerische Schiffe und schalten Sie deren Besatzung aus, um es zu erobern.

Nutzen Sie die Einheitenvielfalt!

Vier spielbare Völker stehen bereit, mit denen Sie sich in die Schlachten stürzen können. Lernen Sie die gefürchteten Hopliten der Griechen kennen und reisen Sie mit den Kamelreitern der Ägypter durch die Wüste. Führen Sie die Legionäre Roms zum Sieg und trampeln Sie mit persischen Kriegselefanten ganze Wälder nieder. Rise & Fall bietet Ihnen insgesamt über 80 einzigartige Truppentypen. Vom einfachen Schwertkämpfer bis hin zur mächtigen Ramme ist alles dabei, was ein Stratege begehrt.

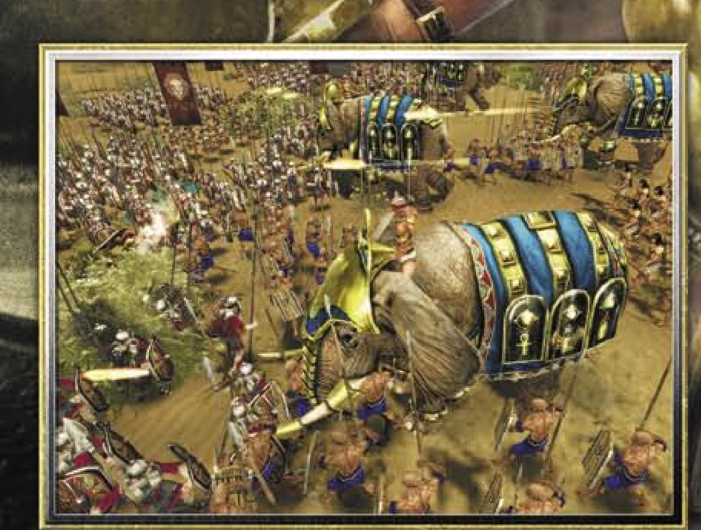
MIDWAY

WWW.RISEANDFALLGAME.COM

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR



Die überarbeitete Titan-Engine zeigt prächtigste Kampfszenen.



Die mächtigen Kriegselefanten gehören zu den stärksten Einheiten im Spiel.

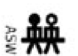


Planen Sie Ihr Imperium!

Große Armeen erfordern ein wirtschaftlich starkes Rückgrat. Gold und Holz bilden dabei die Rohstoffgrundlage. Sammeln Sie darüberhinaus Ehrenpunkte durch Kampfeinsätze oder platzieren Sie Heldensäulen, die Ihren Ruhm mehren. Mit den gewonnenen Punkten leveln Sie Ihre Helden hoch. So schalten Sie neue Technologien, Upgrades und Einheiten aus fünf Entwicklungsstufen frei, um Ihr Heer immer weiter zu verbessern. Außerdem können Sie mithilfe von Ehrenpunkten Berater anwerben, die Ihnen weitere wertvolle Boni spendieren. So erhöht ein Botaniker die Wirtschaftlichkeit des Holzabbaus, während ein Brauer für eine erhöhte Moral unter Ihren Truppen sorgt.
Sie allein entscheiden, wie Sie Ihr kleines Reich entwickeln wollen. Teams im Mehrspielermodus dürfen sich die Arbeit sogar teilen: Rohstoffhandel im eigenen Team ist jederzeit möglich!

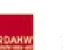
MIDWAY



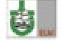



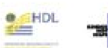








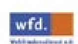


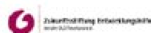












Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Vorher wissen, was läuft

Mittwoch | 26. April 2006

Abonnenten haben ein Recht darauf, bevorzugt behandelt zu werden. Umso verständlicher die Beschwerden, dass das **Oblivion**-Riesenposter – entgegen der Ankündigung – ausschließlich den Käufern von PC Games Extended vorbehalten wurde. Diesen Fehler korrigieren wir hiermit: Das Poster liegt der Aboauflage gratis bei, das 32-Seiten-PDF schicken wir Abonnenten gern zu – E-Mail an redaktion@pcgames.de genügt.

Freitag | 28. April 2006

Guild Wars oder **World of Warcraft**? In dieser Ausgabe kommen beide Lager auf ihre Kosten: Den **Factions**-Test finden Fans des gebührenfreien Rollenspiels ab Seite 120. Und auf Seite 52 können Sie einen Blick hinter die Kulissen von Blizzard werfen (plus Video auf DVD). Das Wendeposter lässt Ihnen die Wahl zwischen Assassine und einem **Burning Crusade**-Blutelfenpaar.

Montag | 01. Mai 2006

Studios wie Valve haben ihre Prinzipien: Vor Veröffentlichung werden keine Testmuster verschickt. Sicherheitsgründe, wie es heißt. Wer also ein Add-on wie **Episode 1** vorab testen will, muss reisen – ins Valve-Hauptquartier nach Seattle. Da ist es natürlich ungemein praktisch, wenn der Korrespondent quasi um die Ecke wohnt: Zusammen mit Benjamin Bezold aus dem PC-Games-Team konnte Heinrich Lenhardt zwei Tage lang spielen. **Episode 1** (ehemals **Aftermath**) ist übrigens das erste Add-on seit langem, das es auf die Titelseite schafft – schließlich gibt es allein in Deutschland über eine halbe Million **Half-Life 2**-Besitzer. Auf der DVD finden Sie handverlesene Spitzen-Mods für den nach wie vor beliebtesten Ego-Shooter.

Dienstag | 09. Mai 2006

Vom Eröffnungsspiel am 9. Juni bis zum Finale am 9. Juli steht auch www.pcgames.de ganz im Zeichen des runden Leders: Freuen Sie sich auf Heinrich Lenhardts WM-Blog, Wettbewerbe mit tollen Preisen und vieles mehr! Außerdem haben wir für Sie eine Loge bei einem originellen Weltrekordversuch reserviert – mehr dazu auf Seite 15.

Mittwoch | 10. Mai 2006

Die schöne Tradition der „Pre-E3-Veranstaltungen" hat ihre Vorteile: Anstatt drei Tage lang dem ohrenbetäubendem Lärm, den erkältungsfördernden Klimaanlagen und der schlichten Hektik einer „weltgrößten Spielemesse" ausgeliefert zu sein, kann man in Ruhe mit Spieldesignern fachsimpeln und Neuheiten ausprobieren – und das viele Wochen vor Start der E3. Immer mehr Firmen – darunter Electronic Arts, Vivendi, Activision oder THQ – laden zur Vorabbesichtigung ihres Sortiments ein. Der Nachteil: Auch wenn man bis zur letzten Sekunde (vergeblich) auf Sensationen der Sorte „Aha, also doch **Diablo 3**!" hofft, birgt die eigentliche Messe dann kaum noch große Überraschungen – das gilt zumindest für Fachjournalisten. Der PC-Games-Messereport startet auf Seite 20 und liefert Ihnen einen Überblick über die spannendsten Spieleknüller der kommenden Monate. Prägen Sie sich die Titel gut ein: Von einigen Spielen werden Sie vermutlich erst 2007 wieder etwas lesen oder hören – so wie es im vergangenen Jahr **Alan Wake**, **Spore** oder **Hellgate: London** ergangen ist.

Eine spannende Fußball-WM 2006 und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht

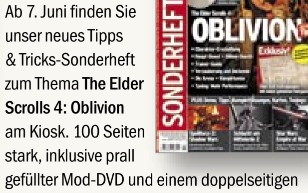
Ihr PC-Games-Team

In eigener Sache: Sie haben die Wahl!

PC Games gibt es in mehreren Ausführungen – mit zwei CDs, mit DVD und als Magazin-Version (ohne Datenträger). Mit manchen Themen würden wir den Rahmen einer „normalen" PC Games sprengen. Deshalb packen wir bei unseren Deluxe-Versionen eine Schippe drauf:

PC Games Extended: Hinter Extended verbirgt sich eine buchstäblich „erweiterte" PC Games mit 20 % mehr Inhalt zu einem Thema, zuletzt **Oblivion**. Die Ausgabe 06/06 lieferte satte 32 zusätzliche Seiten und zusätzlich ein Riesenposter mit Welt- und Stadtkarten – und das für einen Aufpreis von nur einem Euro. Wir arbeiten bereits an einer zweiten Extended-Ausgabe – mehr dazu im kommenden Heft!

PC Games Sonderhefte: Geballtes Know-how: Ab 7. Juni finden Sie unser neues Tipps & Tricks-Sonderheft zum Thema **The Elder Scrolls 4: Oblivion** am Kiosk. 100 Seiten stark, inklusive prall gefüllter Mod-DVD und einem doppelseitigen Poster. Weitere Themen im Heft: **Spellforce 2**, **Mittelerde 2** und **Empire at War**.



PC Games Premium: In einer edlen Silbertüte stecken neben dem Original-DVD-Heft exklusive Extras, die es sonst nirgends zu kaufen oder zu bestellen gibt – etwa der **World of Warcraft**-Reiseführer (Ausgabe 05/06). Im nächsten Monat sind erstmals die Fans von **Guild Wars** und **Guild Wars Factions** an der Reihe – lassen Sie sich überraschen!

Falls Sie eines dieser Hefte nicht bei Ihrem Händler vorfinden, können Sie diese bequem bei unserem Leserservice unter www.pcgames.de/shop bestellen (nur solange Vorrat reicht); Abonnenten erhalten selbstverständlich exklusive Preisvorteile.

Angebote gültig vom 02.05.06 bis 16.05.06.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

Der Dell  Hattrick

Kraft, Präzision und Leistung

SFT 01/2006 TESTSIEGER

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Einfach genial. Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung. Atemberaubende Kraft und Leistung.

Schrei dir die Lunge aus dem Hals! Wenn dich der Ehrgeiz als Gamer packt, kommt der sensationell starke Dell™ XPS wie gerufen. Gleich ob du um den Sieg kämpfst, einen Gegner nach dem anderen ausschalten möchtest oder mit Köpfchen und Hackentrick gegen die besten Teams in Europa zu bestehen hast - auf den stahlharten Dell™ XPS ist im entscheidenden Moment Verlass. Wenn du am Ball bist, verwandelt dieser Spielmacher die Leistungsreserven des Intel® Pentium® D Prozessors mit Dualcore-Verarbeitung in ein hautnahes Erlebnis. Gerade jetzt solltest du den Dell™ XPS in dein Team holen!

Support rund um die Uhr

Expertenhilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de !

Dell™ XPS 600 "Primus"

- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM³⁾)
- 1024 MB DDR2 RAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1707FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

GRATIS Versand* **1.499 €**
Inkl. MwSt., Versand GRATIS
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 47,96 €* E-Value™: PPDE5-D05XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] + CompleteCare™[4] Unfallschutz + 220 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]) + 244 €
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser + 58 €
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0 + 116 €





Dimension™ 5150 Large

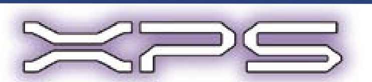
- Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2.80 GHz, 2x 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E176FP für 289 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x DVD+/-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ Media Center Edition Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works Suite 2005
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Digital E-learning

GRATIS Versand* **699 €**
Inkl. MwSt., Versand GRATIS
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 22,37 €* E-Value™: PPDE5-D05516

Upgrades

- Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home + 220 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]) + 244 €
- Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkart + 75 €



XPS M170 "Enthusiast"

- Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie mit Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 Mo L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA TrueLife™ TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7900
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)

GRATIS Versand* **1.999 €**
Inkl. MwSt., zzgl., Versand GRATIS

Finanzierung ab 63,96 €* E-Value™: PPDE5-N05XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4] Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM[3]) + 290 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

Jetzt 0,0 % Finanzierung[2]!

Aktuelle Angebote vom PC-Hersteller Nr. 1 online oder per Telefon

CLICK **www.dell.de**

Privatkunden **0800 / 5 33 55 40 91**

Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 40 92**

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

bundesweit zum Nulltarif

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Alle Preise sind gültig vom 02.05.06 bis 16.05.06. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Xeon Inside, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2] Jetzt kaufen! Erst ab Dezember 2006 zahlen: Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 31.05.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Wo Preis und Leistung stimmen. DELL



Inhalt 07/2006



Half-Life 2 Episode 1

S. 76 PC Games kämpfte sich Seite an Seite mit Powerfrau Alyx durch die nächste Episode des genialen Ego-Shooters und traf auf der Flucht aus City 17 nicht nur alte Bekannte wieder. Warum für Action-Spieler kein Weg an Gordon Freemans neuem Abenteuer vorbeiführt, lesen Sie in unserem Test ab Seite 76.



S. 100

Heroes of Might and Magic 5

Runden-Strategen fiebern seit Monaten der Veröffentlichung des fünften **HoMM**-Spiels entgegen. Ob sich die Wartezeit gelohnt hat, lesen Sie in unserem achtseitigen Mega-Test.



S. 58

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

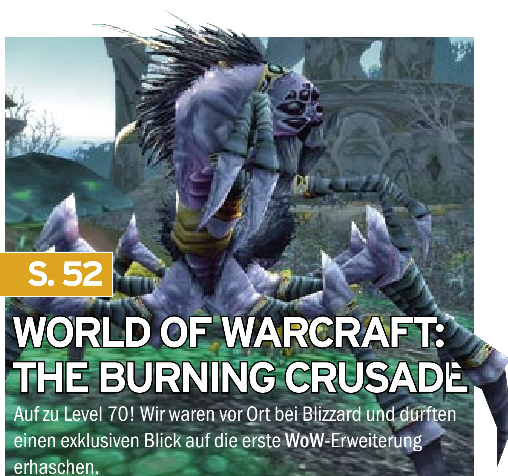
C&C 3 von A bis Z: Wir haben für Sie alle wichtigen Fakten zum Strategie-Kracher zusammengestellt und entlockten den Entwicklern bei einem Studiobesuch interessante Details zur dritten Fraktion.



S. 88

Hitman: Blood Money

Mordsspaß oder langweiliger Aufguss? Wir haben das neue Schleichabenteuer von Agent 47 dem Härtetest unterzogen und geben Aufschluss, warum der Glatzen- und Anzugträger noch lange nicht zum alten Eisen gehört.



S. 52

World of Warcraft: The Burning Crusade

Auf zu Level 70! Wir waren vor Ort bei Blizzard und durften einen exklusiven Blick auf die erste WoW-Erweiterung erhaschen.



S. 20

Electronic Entertainment Expo

Auf über 20 prall gefüllten Seiten stellen wir Ihnen die Höhepunkte der weltweit größten Spielemesse in Los Angeles vor und verraten, mit welchen Innovationen die Hits von morgen punkten wollen.

Aktuell

Test

Praxis

Hardware

Service

Spiele in diesem Heft

Aus den Ressorts

Fünf Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



NOKIA N-GAGE

Über den Dächern von L.A.



Von wegen „Ruhe vor dem Sturm“: Am Abend vor der E3-Eröffnung lud Nokia zur Präsentation seiner N-Gage-Produktpalette auf die Dachterrasse eines extrem coolen Hotels in Downtown Los Angeles. Auf der folgenden Party geriet die anwesende Journalistenschar inklusive der PC-Games-Mannschaft in Verzückung, als überraschend die US-Rocker Seether (vorn im Bild Sänger Shaun Morgan) ein exklusives Konzert gaben.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Auf Nummer sicher



Ob Profi oder Anfänger: Um eine Runde **Quake Wars** am Activision-Stand zu spielen, musste jeder einem ausführlichen Video-Briefing beiwohnen. Zusätzlich wurde allen Kombatanten eine Karte mit der Erklärung der Tastaturbelegung in die Hand gedrückt. Das wäre nun wirklich nicht nötig gewesen ...

MAGIC: THE GATHERING PRO TOUR PRAG

Gewinnereindrücke



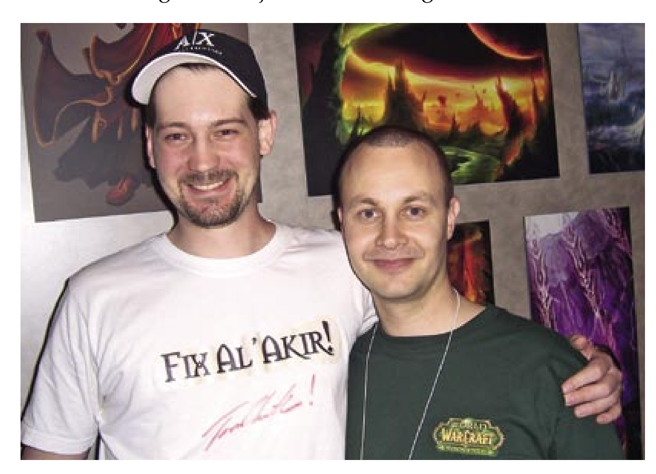
PC-Games-Gewinner Tim Trapmann aus Steinfurt zeigte sich begeistert angesichts der Größe und Professionalität der diesjährigen „Magic: The Gathering Pro Tour“-Veranstaltung in Prag. In der riesigen Messehalle trugen 415 Teilnehmer aus 54 Ländern spannende Kartenduelle aus. Insgesamt 25.000 US-Dollar Preisgeld gab es zu gewinnen. Im Finale unterlag der deutsche Aaron Brackmann knapp dem Japaner Takuya Osawa.

Abenteuer

WORLD OF WARCRAFT

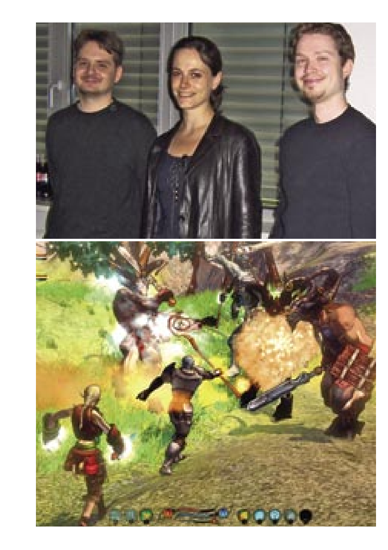
Verzweiflungstat

Wenn alles Bitten und Flehen nichts mehr nützt, sieht sich manch ein **World of Warcraft**-Fan zum Äußersten genötigt. So auch unser Video-Spezialist Björn von Bredow (unten links), der Blizzards Rollenspiel-Droge mit Leib und Seele verfallen ist. Sein Problem: Auf dem englischen Server Al'Akir herrscht dicke Luft aufgrund übler Latenzen, Warteschlangen und Einlogg-Probleme. Das Übliche eben. Björn wollte diese Missstände nicht länger hinnehmen und nahm sich vor, auf der diesjährigen E3 höchstpersönlich bei den Entwicklern nachzubohren. Mit einem eigens bedruckten T-Shirt stellte er Tom Chilton (unten rechts), Lead Designer für **World of Warcraft**, zur Rede. Dieser zeigte sich von Björns Elan derart angetan, dass er das Shirt sogar mit einem Autogramm würdigte. Leider konnte Tom nicht versprechen, Al'Akir wieder in Schuss zu bringen. Wäre ja auch zu schön gewesen.



SILVERFALL

Schönes aus Frankreich



Als uns Jehanne Rousseau (links, eingerahmt von den Computec-Redakteuren A. Bertits und F. Schütz) das Action-Rollenspiel **Silverfall** präsentiert, staunen wir: Das Werk des französischen Entwicklers Monte Cristo macht einen überraschend runden Eindruck. Projektmanagerin Rousseau erklärt: Eine schwarze Kontur sorgt bei Objekten und Charakteren für den dezenten Comic-Look, im Spiel soll man deutlich mehr Quests und Abenteuer erleben als etwa bei **Diablo 2**. Sauber!

Strategie



LESER-LAN

Spielfest



Das nennen wir doch mal Lesernähe – Sneak Peekler Klaus Issler (rechts im Bild) feierte seinen Geburtstag nicht mit Kaffee und Kuchen, sondern mit einer zweieinhalbtägigen LAN-Session, bei der auch Redakteur Stefan Weiß (links im Bild) zu Gast sein durfte. Gespielt wurden unter anderem sowohl Strategieklassiker wie **Warcraft 3** als auch aktuelle Hits, etwa **Spellforce 2**. Wir sagen auf diesem Weg: Besten Dank für die Einladung, Klaus.

SPORE

„Ich küsse mir den Po!“

So witzig wie die Ideen des kommenden Kreaturenspiels von Will Wright klingen, wurde **Spore** auf der E3-Messe auch präsentiert: Schauspieler Robin Williams (**Mrs. Doubtfire**) setzte sich kurzerhand an den Editor und bastelte seine eigene Figur, die zunächst wie ein pummeliges Meerschweinchen aussah. Flink spendierte der Komiker seinem Alter Ego hohe Flexibilität: „Jetzt kann ich mir den Po küssen“, kommentierte er frech grinsend. Wir sind schon gespannt, wann auch wir Hand ans Spiel legen können.

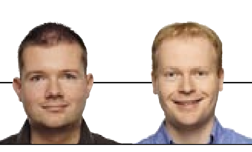
RUSH FOR BERLIN

Mach die Wand frei



Haben Sie noch Platz an Ihrer Lieblingswand? Wir verlosen zwei cirka 120x90 cm große Poster zu **Rush for Berlin**. Auf einer Seite sehen Sie die oben abgebildete Luftlandeszenerie, auf der anderen Seite prangt das Spiel-Logo in Silber auf schwarzem Hintergrund. Schicken Sie uns ein Foto von der Stelle, an der Sie das Poster aufhängen würden, als Bilddatei per E-Mail an rfb_poster@computec.de. Einsendeschluss ist der 10. Juni 2006.

Sport



20 JAHRE UBISOFT

Berauschendes Fest





Allen Grund zur Freude gab es für Ubisoft auf der E3. Zum einen präsentierte man mit **Dark Messiah**, **Haze** oder **Splinter Cell 4** ein paar richtig heiße Titel, zum anderen feierte der französische Softwareriese sein 20-jähriges Jubiläum – Partytime! Ubisoft lud am vorletzten Messeabend handverlesene Branchenvertreter ins Geisha House an Hollywoods Walk of Fame und ließ die Champagnerkorken knallen. Natürlich gehörte auch PC Games zu den Gratulanten. Während Christian Sauerteig mit Ubisofts PR-Manager Karsten Lehmann (Bild unten, links) auf 20 erfolgreiche Jahre anstieß, ließ sich Kollege Benjamin Bezold (Bild oben) gar das Jubiläumslogo auf den Handrücken tätowieren – und da war er noch nüchtern!

WWW.LARGESTONLINESTADIUM.COM/2006

Ab ins Stadion!

Tore bejubeln, Fangesänge anstimmen und gemeinsam abfeiern – das weltweit größte Online-Stadion macht es möglich. Unter www.largestonlinestadium.com/2006 feuerten zum Redaktionsschluss bereits über 40.000 Fußballfans aus aller Herren Länder ihr Team an. Das Ziel der Initiatoren: Mit mindestens 200.000 Besuchern den Weltrekord für das größte Online-Stadion aller Zeiten aufzustellen. Machen auch Sie mit und melden Sie sich über www.largestonlinestadium.com/2006 an – am besten sofort! Verraten Sie auch Freunden, Kollegen, Verwandten und Bekannten den Link. Die Anmeldung ist selbstverständlich kostenlos.

PRACHTVOLL Das Dorfzentrum ist eine verlässliche Informationsquelle darüber, wie gut Sie als Spieler bei Ihrem Volk ankommen. In der gezeigten Bürgerstadt möchte man doch am liebsten gleich in eines der schmucken Häuser einziehen.

Anno 1701

Eine schmucke Spielwelt, in der Sie völlig abtauchen können und trotzdem jederzeit Informationen präsentiert bekommen, gehört zu den Stärken von Anno.

AUFSTIEG In den höheren Zivilisationsstufen können Sie Sondergebäude wie den Leuchtturm links im Bild errichten.

UNTERHALTUNG Bei besonders guten Leistungen erhalten die Spieler Sonderbelohnungen, wie hier die kleine Gauklertruppe.

Im Auftrag Ihrer Königin segeln Sie in **Anno 1701** als Spieler fernen Ufern – und einer faszinierenden Spielwelt – entgegen, erobern, besiedeln neues Land und bauen Kolonien auf. Ihre Schützlinge wollen dabei stets gut versorgt sein und die Erweiterung der Siedlung darf nicht außer Acht gelassen werden. Neben dem Verlangen nach bestimmten Waren entwickeln Ihre Untertanen auch immer neue soziale Bedürfnisse. Anfänglich noch leicht zufrieden zu stellen, erfüllen Sie im Zuge des Zivilisationsfortschritts immer komplexere Aufgaben – dafür expandieren Sie und treiben emsig Handel.

Interaktion mit der Spielwelt

Nur zufriedene Einwohner, sind gute Einwohner, und das zeigen sie dem Spieler auch. Wenn die Bewohner glücklich sind, sieht man vielerorts entsprechende Reaktionen: Kinder toben spielend durch die Städtchen, die Leute grüßen auf der Straße einander freundlich, plauschen und gehen munter im Dorfzentrum einkaufen. Wichtigstes Indiz für die Zufriedenheit der Einwohner: Sie bejubeln auf dem Dorfzentrum die Statue des Spielers.

Doch die gute Stimmung kann auch umschlagen: Wenn der Spieler die Bedürfnisse der Bevölkerung nicht befriedigen kann oder ihr zu hohe Steuern abpresst, zeigen sich die Einwohner zusehends missmutiger und übellauniger. Schließlich fangen sie sogar an zu protestieren. Ist es erst einmal soweit, dann bevölkern immer mehr Bettler und Ratten die Straßen. Wehe dem, der nicht auf diese allzu deutlichen Signale reagiert: Der Aufstand des Volks ist nicht weit. Der wütende Mob entfacht dann Brände, und enttäuschte Einwohner verlassen frustriert die Siedlung.

Information ist alles

Neben dem optischen Feedback, das Sie als Spieler direkt durch Ihre Einwohner erhalten, bietet **Anno 1701** den Infomodus als weiteres Hilfsmittel. Animierte 3D-Symbole zeigen dabei deutlich den Zustand von Objekten in der Spielwelt an. Jede erschlossene Rohstoffquelle, wie zum Beispiel Fischvorkommen oder Erzlagerstätten, ist mit einem solchen Symbol markiert. Das gilt auch für Gebäude. Hier zeigen die 3D-Symbole dem Spieler den Status des jeweiligen Gebäudes. Wenn beispielsweise ein Haus bereit für den Aufstieg in eine höhere Zivilisationsstufe ist, rotiert über dem Dach ein grüner Pfeil. Ein rotes Ausrufezeichen hingegen weist auf Missstände hin. Zusätzlich dazu besitzen alle 3D-Symbole einen Tool-Tipp, der aktiviert wird, sobald Sie die Maus über das Symbol bewegen.

Ich will handeln

Als weiterer elementarer Bestandteil von **Anno 1701** kommt der für die Spielreihe typische freie Händler zum Einsatz. Er besitzt einen festen Stützpunkt inmitten der Spielwelt und betreibt mit seiner Flotte regen Handel. Neu ist allerdings, dass sich der freie Händler von Zeit zu Zeit ins Spielgeschehen einmischt, etwa um dem Spieler spezielle Aufträge zu erteilen. Sie entscheiden nun, ob Sie diese annehmen oder ablehnen. Bei einem erfolgreichen Geschäftsabschluss winken interessante und sehr nützliche Belohnungen für Ihre florierende Siedlung.

Aktion und Reaktion

Die Spielwelt von **Anno 1701** zeichnet sich vor allem durch hohe Lebendigkeit aus. Seien es nun das eigene Volk, dessen Verhalten zu jeder Zeit Aufschluss über Erfolg und Misserfolg des Spielers gibt, oder die fremden Völker, deren Bereitschaft oder Verweigerung zum Handel ein guter Indikator für das Ansehen des Spielers ist. Immer sind Sie mitten im Geschehen. Auch die Computergegner passen sich Ihrem Spielverhalten: Wenn Sie eine friedliche Koexistenz anstreben, die auf Handel und diplomatischen Beziehungen beruht, verhalten sich die Computergegner dementsprechend: Wie man in den Wald ruft, so schallt es heraus!

Hauen Sie aber auf den Putz, vernachlässigen Abkommen und bauen Militär auf, können Sie sicher sein, dass der Computergegner das nicht einfach hinnimmt, sondern sich auf alle Eventualitäten vorbereitet. Die Welt von **Anno 1701** lebt und reagiert jederzeit dynamisch auf das Verhalten des Spielers. (sw)

Countdown Noch ... Monate

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 0

Völkerverständigung: Glaubwürdige Computercharaktere siedeln mit Ihnen um die Wette

Die Spielwelt von Anno 1701 wird durch zusätzliche Völker und Charaktere noch lebendiger – wir stellen diesmal zwei Highlights vor.

Völker und Profile

Mit den im Spiel vorkommenden Völkern, wie beispielsweise den Irokesen (1), lässt sich Handel treiben, um an besonders exotische Waren zu gelangen. Der freundlich dreinblickende Edelmann rechts daneben (2) verkörpert eines von zwölf unterschiedlichen KI-Profilen, die Sie im Endlosspiel einstellen. Maximal drei solcher Mitspieler dürfen Sie in eine Partie aufnehmen, um sich mit ihnen im Spiel zu messen.







GEZEICHNET Besonders hilfreich ist der Infomodus bei **Anno 1701**. Die grünen Pfeile signalisieren dem Spieler beispielsweise, dass das entsprechende Gebäude bereit ist, in die nächste Zivilisationsstufe aufzusteigen. Warnhinweise in Form von roten Ausrufezeichen deuten auf Missstände hin, die Sie besser abstellen.

DAS VOLK TOBT Eine der wichtigsten Aufgaben für Sie als Spieler besteht darin, Ihr Volk stets zufrieden zu stellen. Wer dies vernachlässigt, braucht sich nicht wundern, dass die Einwohner den Aufstand proben und mit Schildern protestieren, vermehrt Bettler auftauchen und Brandherde entstehen.





SAFETY FIRST Bevor man in die Messehallen durfte, passierte man den Sicherheitscheck.

IMMER SCHÖN DER REIHE NACH Der Andrang war an jedem der drei Messetage gigantisch.

SPIELTRIEB Zahllose Stände luden zum ausgiebigen Probespielen.

HEREINSPAZIERT Am Stand der Online-Droge **World of Warcraft** gab es neben dem Add-on **The Burning Crusade** auch einen lebensechten Illidan zu sehen.



IN DA CLUB Rap-Star 50 Cent war einer von zahlreichen Promis, die der diesjährigen E3 einen Besuch abstatteten.

„An all den Gerüchten war nichts dran. S.T.A.L.K.E.R. ist sogar so gut wie fertig.“
Dean Sharpe, THQ

KONKURRENZ FÜR WOW? Herr der Ringe Online basiert auf Tolkiens Buchvorlage und zog mit seiner spielbaren Beta-Version zahlreiche Besucher an.

„Ich glaube, The Burning Crusade wird genau das, was sich unsere Fans wünschen.“
Tom Chilton, Blizzard

BESUCHERMAGNET Über 60.000 Fachbesucher strömten auf die E3 2006 und bestaunten weit über 1.000 Spiele.

„Sin Episode 1 ist echt super geworden. Wir arbeiten aber schon an der zweiten Folge – und die wird noch besser.“
Richard Gray, Ritual Entertainment

„Der Spielablauf in PES 5 hat mir nicht gefallen. Teil 6 ist definitiv besser ausbalanciert.“
Shingo „Seabass“ Takatsuka, Konami

Inhalt

Spieler-Paradies E3

Mitte Mai fand in Los Angeles die größte Spielemesse der Welt statt. PC Games war für Sie live vor Ort und zeigt alle wichtigen Neuheiten und sämtliche Highlights.

Menschen, Spiele, Sensationen: Auch die 13. Auflage der Electronic Entertainment Expo war mal wieder ein voller Erfolg. Hier der dazugehörige Zahlensalat: Knapp 500 Aussteller aus über 80 Ländern präsentierten den gut 60.000 Fachbesuchern an die 1.000 Spiele auf fast 6.000 Bildschirmen. Obwohl die Next-Gen-Konsolen von Nintendo (Wii), Sony (Playstation 3) und Microsoft (Xbox 360) für Aufsehen sorgten und auch Mobile-Gaming eine immer wichtigere Rolle einnimmt, kamen auch PC-Spieler trotz weniger Innovationen mehr als nur auf ihre Kosten. Klar ist: Die alles bestimmende Rolle spielt zukünftig Microsofts neues Betriebssystem Windows Vista. Kein Geringerer als Microsoft-Boss Bill Gates höchstpersönlich erklärte auf einer eigens einberufenen Pressekonferenz, wie Windows Vista im Wortsinn den PC als Spieleplattform „konsolidieren“ wird. Über einen gemeinsamen Dienst namens „Live Anywhere“ sollen Xbox360- und PC-Spieler gemeinsam online spielen dürfen (siehe auch Extrakasten auf Seite 23: „Die Konsolen der E3 2006“).

Stars und Spiele

Neben den Unmengen an leicht bekleideten „Booth-Babes“ sorgten vor allem Besuche diverser Promis für wahre Menschenaufläufe. Das größte Chaos löste zweifelsohne Hotelerbin und Partyluder Paris Hilton aus. Der Andrang bei der unfreiwillig komischen Präsentation (siehe News Seite 24) ihres Handyspiels war so riesig, das kurzerhand eine halbe Messehalle von der Polizei abgesperrt wurde. Etwas ruhiger ging es beim Besuch von Rapper 50 Cent ab, der gemeinsam mit Kumpel B-Real von Cypress Hill ein Ausscheidungs-Match der „Hip Hop Gaming League“ moderierte. Während sich Wrestling-Superstar Rob van Dam sehr fan-nah gab, sorgte der kurze Auftritt von Hollywood-Regisseur Steven Spielberg für Unmut bei Fans und Medien. Eine Armada von Bodyguards verhinderte nahezu jegliche Kontaktaufnahme, das Filmen und Fotografieren war zudem verboten. Außerdem vom PC-Games-Team gesichtet: Skateboard-Ikone Tony Hawk, Schauspielerin Jenny McCarthy und der ergraute Ur-Batman Adam West.

Stillstand auf hohem Niveau

Zwar gab es Unmengen neuer Spiele zu bestaunen, wirklich Neues stellte die PC-Branche allerdings nicht zur Schau – mit Ausnahme von Windows Vista als Spieleplattform, was aber bereits im Messe-Vorfeld bekannt war. Grafisch scheint die **Unreal**-Engine **3** nach wie vor das Nonplusultra zu sein. Zumindest setzten gut zwei Dutzend Titel auf sie. Wohlwissend, „dass all diese Spiele irgendwie gleich aussehen“, wie **Elveon**-Development-Director Jürgen Reusswig anmerkte. Er und andere Entwickler setzen deswegen vermehrt auf Zusatz-Engines, um sich etwa mit variantenreicheren Wettereffekten oder speziellen Physikberechnungen optisch vom Rest abzuheben. Ein Blick auf die beinahe fotorealistische

E3-BABES

Bitte lächeln!
An die Vorgabe der Messe-Veranstalter, weniger spärlich bekleidete Hostessen an den Ständen zu platzieren, hielten sich zur Freude vieler Besucher die wenigsten Aussteller. PC Games hat die schönsten „Booth-Babes“ für Sie abgelichtet.







Die Konsolen der E3 2006

Das Gipfeltreffen der Konsolenriesen: In diesem Jahr prallten die drei „Großen" erstmals aufeinander.

Sony



Die Überraschung war groß, denn die Begeisterung hielt sich in Grenzen: Sonys Playstation 3, lange Zeit ein Pseudonym für aberwitzig moderne Spieletechnologie, entpuppte sich nicht ganz als der von vielen erhoffte Xbox-Killer. Der Grund: Die moderne Hardware sorgt für den stolzen Preis von 500 Euro, selbst in der schwächeren Standardversion mit 20-Gigabyte-Festplatte. Zu teuer! Immerhin, einige der gezeigten Spiele, darunter **Heavy Rain** und **Metal Gear Solid**, sahen wirklich klasse aus. Trotzdem hatte man sich von Sony in diesem Jahr etwas mehr, etwas Größeres und vielleicht auch etwas Günstigeres erhofft. Spannend, wie die Käuferschaft darauf reagiert ...

Microsoft



Branchenriese Microsoft, auf der diesjährigen E3 überraschend zurückhaltend, hat gut lachen: Die Xbox 360 entwickelt sich mehr und mehr zu einem Erfolgsgeschäft, Sonys Quasi-Schlappe mit der Playstation 3 kommt da natürlich nicht ungelegen. Microsoft hat sich zudem nicht nur ein paar schicke Titel wie **Alan Wake** eingekauft, sondern darf sich dank **Halo 3** auch im nächsten Jahr auf astronomische Verkaufszahlen freuen. Für PC-Spieler interessant: Windows Vista und Xbox 360 werden über eine Software namens Live Anywhere künftig das Mit- und Gegeneinanderspielen von PC- und Xbox-Spielern erlauben. Bedenkt man den fortwährenden Erfolg von Microsofts Xbox Live-Programm, so ist Live Anywhere vermutlich eine rosige Zukunft beschienen. Da hat der Herr Gates allen Grund zur Freude.

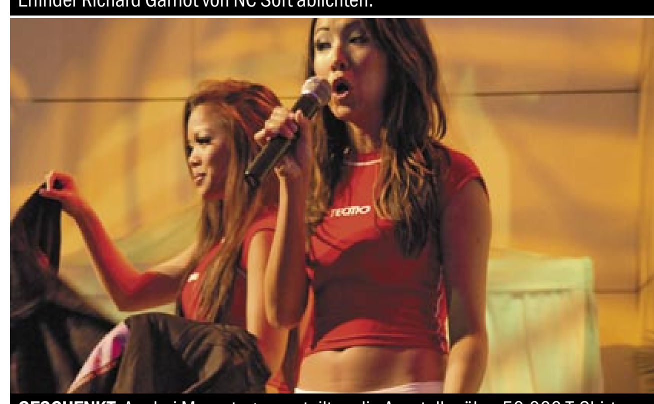
Nintendo

Nintendo muss man für seinen Eigensinn bewundern: Keine technischen Wunderwerke, sondern günstige Videospiele für jedermann, so lautete das Motto der Japaner. Der erst kürzlich auf den ungewöhnlichen Namen Wii (vorher: Revolution) umgetaufte Controller sorgte für rekordverdächtige Warteschlangen und war das Gesprächsthema Nummer eins der gesamten Messe. Zurecht? Der Controller ist jedenfalls ein echtes Novum, mit ihm spielt es sich wie mit einer Mischung aus Lasergun und Maus. In der anderen Hand findet ein zweiter Controller mit Analog-Stick Platz, mit dessen Hilfe sich auch Ego-Shooter erstaunlich intuitiv bedienen lassen. Insgesamt 27 Spiele konnte man am Nintendo-Stand antesten, darunter wieder hervorragende **Zelda**-, **Mario**- und **Metroid**-Titel. So hat sich Nintendos Beharrlichkeit letztendlich doch ausgezahlt: die Japaner sind die eigentlichen Sieger der E3.



„Die Action in Tabula Rasa ist schnell, unkompliziert und spektakulär. Aber ich bleibe dabei: Es ist ein Rollenspiel!"
Richard Garriot, NC Soft

STARSEARCH PC-Games-Volontär Felix Schütz (links im Bild) ließ sich mit **Ultima**-Erfinder Richard Garriot von NC Soft ablichten.



GESCHENKT An drei Messetagen verteilten die Aussteller über 50.000 T-Shirts an die Besucher. Der Andrang beim Japan-Entwickler Tecmo war besonders groß.

Crysis-Engine zeigt aber, dass auch Eigenentwicklungen Epics **Unreal**-Grafikpracht mehr als nur das Wasser reichen können.

Schöne neue Online-Welten

Während sich über 30 frisch vorgestellte Online-Rollenspiele in Zukunft eine Scheibe vom **WoW**-Kuchen abschneiden wollen, gab es auch einige Titel, die schmerzlich vermisst wurden. Die Legende von **Duke Nukem Forever** wurde weitergesponnen (siehe News Seite 24), zu sehen gab es von dem am längsten in der Entwicklung befindlichen Spiel aller Zeiten allerdings gar nichts. Ähnliches gilt für **Alan Wake**: Von dem finnischen Action-Adventure lief nur ein Mini-Trailer. Ein Remedy-Sprecher führte an, dass man „zwar gern den Fortschritt präsentiert hätte, andererseits aber nicht den Schwung aus der aktuell hervorragend laufenden Entwicklung nehmen wollte". Die Hoffnung auf spielbare Versionen von folgenden Titeln erfüllte sich ebenfalls nicht: **Diablo 3**, **Mafia 2**, **GTA 4**, **Armed Assault**, **Operation Flashpoint 2**. Allzulange müssen wir darauf aber wohl nicht mehr warten. Denn am 24. August öffnet bekanntlich die Leipziger Games Convention ihre Pforten. Dort wird im Gegensatz zur Fachbesuchermesse E3 auch dem gemeinen Spieler Eintritt zu allen Neuheiten gewährt. (cs)





KÄMPF MIT UNS!





DAS RINGEN UM DIE VORHERRSCHAFT HAT DIE BEVÖLKERUNG DES PLANETEN AIO IN ZWEI LAGER GESPALTEN – MAGIE GEGEN TECHNOLOGIE. RISE OF LEGENDS™ IST DER MIT SPANNUNG ERWARTETE NACHFOLGER DES PREISGEKRÖNTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELS RISE OF NATIONS.™

FÜR WELCHE SEITE WIRST DU DICH ENTSCHEIDEN?

riseoflegends.com

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS™



BIG HUGE GAMES



Microsoft game studios®



Was macht eigentlich ...

... der Duke?

Seit 1998 arbeitet 3D Realms an **Duke Nukem Forever**, was das Studio bislang 7,5 Millionen US-Dollar kostete. Wie Chef Scott Miller Gamedaily verriet, kommt das Geld von etablierten Marken. **Max Payne** kostete 3D Realms rund vier Millionen Dollar und spielte 20 Millionen durch Erlösbeteiligungen sowie 50 Millionen für den Verkauf der Markenrechte ein. Da bleibt noch etwas Zeit.



... Rockstar Vienna?

Das ehemals unter Neo bekannte Studio wurde von Publisher Take 2 kommentarlos geschlossen. Rockstar Vienna setzte bislang Take-2-Spiele wie **GTA** und **Max Payne 2** für Playstation und Xbox um. Ein Studioangehöriger habe erfahren, dass die Umstellung auf die neue Konsolengeneration und der damit verbundene gestiegene Aufwand für die Entwicklung ein Faktor sei.

... Valve?

Wer Valve-Spiele in einem Turnier benutzen, öffentlich zeigen und spielen, oder Matches aufzeichnen will, benötigt künftig eine Lizenz. Die ist derzeit immerhin kostenlos, aber selbst für Privatveranstaltungen verpflichtend. Zudem haftet der Veranstalter, falls illegale Kopien verwendet werden. Das Turnier muss innerhalb von 90 Tagen nach Lizenzerwerb stattfinden, darf maximal 100 Teilnehmer umfassen und nicht länger als drei Tage dauern; pro Jahr und Veranstalter sind vier Turniere erlaubt. Sonderregelungen sind mit Valve auszuhandeln.

... Die Sims 2?

Die Sims sind auch im Fußballfieber. Jedenfalls mit dem Mini-Gegenstände-Pack, das unter anderem Trikots, Wimpel, Schals und weitere Fan-Utensilien für das passende WM-Flair enthält. Das Package erhalten Sie ab sofort auf www.diesims2.de kostenlos zum Download.



PARIS HILTON'S DIAMONDQUEST

Namens-Wirrwarr

„Hallo, ich bin Paris Hilton und freue mich, euch heute mein neues Spiel **Diamondquest** vorstellen zu dürfen." Mit diesen Worten begrüßte die Hotelerbin ihre verdutzten Fans am hoffnungslos überfüllten Gameloft-Stand auf der E3. Komisch nur, dass das Spiel eigentlich **Jewel Jam** heißt und auch auf der Messe entsprechend beworben wurde. Kurios: Wenige Tage nach dem unfreiweilligen Versprecher griff Gameloft diesen auf und taufte das Spiel tatsächlich in **Paris Hilton's Diamondquest** um.



COD 3, INDIANA JONES 2007

Nicht für PC

Beim dritten Teil der **Call of Duty**-Reihe schauen PC-Spieler überraschenderweise in die Röhre. Der Titel erscheint nur für die Spielekonsolen der nächsten Generation. Auch der berühmte Leinwand-Archäologe turnt in seinem jüngsten Abenteuer ausschließlich auf Xbox-360- und Playstation 3-Systemen: Schade, denn in **Indiana Jones 2007** setzt Lucas Arts zum ersten Mal die neue „Digital-Molekular-Materie"-Technologie von Pixelux ein, dank derer beispielsweise Objekte genau an dem Punkt zu Bruch gehen, an dem sie getroffen wurden.

3D REALMS

Lizenzspiele sind „kurzsichtig"

Für Scott Miller, Hauptgeschäftsführer von 3D Realms, ist das Geschäft mit auf Lizenzen basierenden Computerspielen eine „kurzsichtige Verliererstrategie", wie in seinem Blog zu lesen war – eigene Ideen seien die bessere Wahl. In einem Interview mit The Hollywood Reporter sagte er anschließend, es gäbe nur wenige Lizenzen, auf die man generell setzen könnte, wie Sport- und Kinderspiele. Vereinzelte Ausnahmen seien spielerisch interessant umzusetzende Titel, beispielsweise **Spider Man** oder **Enter the Matrix**, das vom Filmerfolg getragen wurde. Dagegen wären Spiele mit zwar netter Story und einem Namen à la **Minority Report**, aber ohne spielerische Highlights, nicht gerade erfolgversprechend. Aber er räumte ein, nicht eben Vorbild für reibungslose Eigenproduktionen zu sein: Das demnächst erscheinende **Prey** ist seit viereinhalb Jahren in Entwicklung, wobei Mr. Miller nur dreieinhalb zählt. Schuld sei die lizenzierte **Doom 3**-Engine, die mit 18 statt veranschlagten sechs bis acht Monaten zu lange brauchte. Das Ergebnis sehen wir hoffentlich bald.



SPÄTSTARTER Laut Scott Miller von 3D Realms wäre **Prey** bereits fertig, wenn die lizenzierte **Doom 3**-Engine nicht so lange auf sich hätte warten lassen.






ALTERNATE™

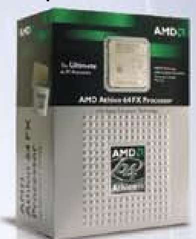
HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

Sockel 939 CPU

A hlon™ 64 FX-60 2600

Erwecken Sie digit ale Medien und Spiele zum Leben mit dem ult imat iven Prozessor für PC-Ent husiast en.

- „Toledo"
- K ernt akt : 2,6 GHz
- Bust akt : 1,0 GHz HyperTransport
- 2x1.024 KB L2 Cache
- Dual Channel Speicherint erf ace



999,-

Sockel 939 CPU

A hlon™ 64 X2 4200+

Mult i-Tasking auf ganz neuem Niveau mit dem AMD A hlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor.

- „Manchest er"
- K ernt akt : 2,2 GHz
- Bust akt : 1,0 GHz HyperTransport
- 2x512 KB L2 Cache
- E4 St epping
- Dual Channel Speicherint erf ace



359,-

Sockel 939 CPU

A hlon™ 64 3200+

K raf t volle Perf ormance f ür einzigart ige digit ale Erlebnisse

- „Venice"
- K ernt akt : 2,0 GHz
- Bust akt : 1,0 GHz HyperTransport
- 512 KB L2 Cache
- E3 St epping
- Dual Channel Speicherint erf ace



139,-

AMD

PC-Syst em

SYSTEA Diamond

Der SYSTEA Diamond ist die opt imale Lösung f ür Anwender mit besonders hohen Ansprüchen an Perf ormance und Funkt ionalit ät . Mit dem leist ungsst arken AMD A hlon™ 64 Prozessor erf üllt das hochwert ige K omplet t syst em auch die Anf orderungen anspruchsvoller Mult imedia-Anwendungen.

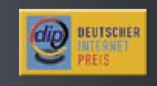
- AMD A hlon™ 64 3700+ Prozessor (2,2 GHz)
- Mainboard mit NVIDIA nForce4™ Chipsat z (6-K anal Sound & Gigabit -LAN onboard)
- ATI Radeon™ X850 Pro PCIe Graf ikkart e (256 MB GDDR3-RAM, VGA, DVI, TV-Out)
- 1 GB DDR-RAM
- 200 GB S-ATA Fest plat t e
- 16x DVD±R/W DL Brenner
- 8-in-1 Cardreader
- schwarzer Midi-Tower mit 350 Wat t Net zt eil
- Int ernet Tast at ur und opt ische Wheel Mouse
- Microsof t® Windows® XP Prof essional Service Pack 2 (vorinst alliert)

999,-

AMD 64 Athlon

*€ 0,12/Minute

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seit en 160-1







24 St unden Best ellhot line

01805-905040*



E3 Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	(3)	▲	Half-Life 2
3	(6)	▲	Age of Empires 3
4	(2)	▼	Call of Duty 2
5	(4)	▼	Need for Speed Most Wanted
6	(8)	▲	F.E.A.R.
7	(9)	▲	Gothic 2
8	(7)	▼	GTA San Andreas
9	(5)	▼	Die Schlacht um Mittelerde 2
10	(12)	▲	Far Cry (dt.)
11	(-)	▲	C&C Generäle
12	(13)	▲	Warcraft 3
13	(10)	▼	Civilization 4
14	(11)	▼	Star Wars: Empire at War
15	(-)	▲	Diablo 2

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

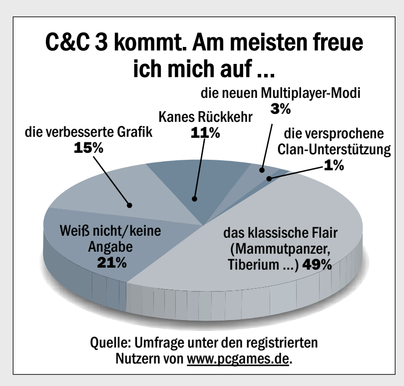
Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(4)	–	Call of Duty 2
5	(8)	▲	C&C Generäle
6	(5)	▼	Diablo 2
7	(7)	–	Warcraft 3
8	(9)	▲	UT 2004 (dt.)
9	(10)	▲	Battlefield 1942
10	(-)	▲	Call of Duty

Top 10 Deutschland

1. Guild Wars Factions
2. FIFA Fußball WM 2006
3. Ghost Recon: Advanced Warfighter
4. World of Warcraft
5. The Elder Scrolls 4: Oblivion
6. Spellforce 2: Shadow Wars
7. Counter-Strike Source
8. Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
9. Die Sims 2
10. Tomb Raider: Legend

Quelle: 

C&C 3 kommt. Am meisten freue ich mich auf ...



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Die Trends der Messe

Zusammengeführte Spieler: Windows Vista wird zur Brücke zwischen Xbox 360 und PC. Der von Microsoft entwickelte Online-Service „Live Anywhere" soll die Plattformen 2007 miteinander verbinden, was gemeinsame Mehrspieler-Partien ermöglicht. Pünktlich zum Start der Technologie plant Microsoft die Veröffentlichung von **Shadowrun**, einem Online-Shooter auf Basis des Pen-&- Paper-Rollenspiels.

Sprießende MMORPGs: Online-Rollenspiel eins, Online-Rollenspiel zwei, Online-Rollenspiel drei … nach über 30 Titeln haben PC-Games-Redakteure aufgehört zu zählen, sie hätten sonst ihren Rückflug verpasst. Wie viele davon bis zur Veröffentlichung überleben, ist die andere Sache. Nach den Massenankündigungen folgt zumeist das Massensterben, davon erzählen eingestellte Titel wie **Mythica**, **Dragon Empires** und **Imperator**.

Bestechende Optik: Die Industrie hat eine neue Lieblingstechnologie: **Unreal Tournament 2007**, **Stranglehold**, **Brothers in Arms 3** und **Bioshock** sind nur einige der grafisch überwältigenden Spiele, die die Unreal Engine 3 antreibt. Allein **Crysis**, dessen Optik ebenfalls den Atem raubt, hat als Motor die Cry-Engine 2 eingebaut.

Drehende Hardware-Spirale: Mit realistisch einstürzenden Kisten in **Max Payne 2** fing der Physikwahn an. Heute ist man weiter: Tücher flattern im Wind und zerreißen unter Beschuss, Granaten dezimieren jedes Detail einer Umgebung. Ein Hardware-Chip namens PhysX macht das möglich. Kostenpunkt: 250 Euro. Aktuell profitiert davon nur **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, doch im nächsten Jahr sollen weitere Titel folgen: So werden die Shooter **Unreal Tournament 2007** und **Haze** unter PhysX-Betrieb nicht nur flüssiger laufen, sondern auch üppigere Explosionen liefern.

Kurze Pausen: Weg vom in sich abgeschlossenen Spiel, hin zur Episode. Was vergangenes Jahr mit **Bone** begann, entwickelt sich in Lauffeuerqualität fort: Arena Net plant die Veröffentlichung von zwei Kapiteln zu **Guild Wars** pro Jahr, Telltale möchte die Geschichte von **Sam and Max** tröpfchenweise erzählen, und der Ego-Shooter **Episodes of War** verteilt den Krieg auf Episoden, die im Takt von wenigen Monaten erscheinen. Das mit **Half-Life 2 Episode 1** haben Sie ja schon mitbekommen.

Wallende Emotionen: Als mutig ist zu werten, was der Trailer zu **Heavy Rain** zeigt, dem neuen Projekt der **Fahrenheit**-Macher: Eine weibliche Computerfigur nämlich, die verblüffend echt schauspielert, Tränen inklusive. Auch ihr Dialog hebt sich erfrischend vom gefühllosen Einerlei ab, über das Spiele selten hinauskommen: Ihm liegen psychologische Motivationen zugrunde, aus denen Bücher und Filme ihren Reiz ziehen.



HÄPPCHEN Episodes of War von Deep Silver lässt den Spieler in Episoden am Kampf teilhaben.

DIE TOP-3 DER E3-REISEGRUPPE

BENJAMIN BEZOLD

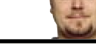


1. FLIGHT SIMULATOR X
Endlich gibt es richtige Missionen und nicht nur langatmige Trips von A nach B.

2. DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
Schleich-Spiel und Ego-Shooter in einem – eine spannende Mischung!

3. STAR TREK: LEGACY
Fünf Generationen **Star Trek**. Trekkies wie ich stellen schon mal den Sekt kalt.

OLIVER HAAKE



1. UNREAL TOURNAMENT 2007
Grafik, Sound und Gameplay haben mich schlichtweg vom Hocker gehauen.

2. ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
Geballte Online-Action für bis zu 32 Spieler: Das ist genau mein Ding!

1. C&C: TIBERIUM WARS
Sieben Jahre Pause sind genug: **C&C 3** schlägt ein wie eine Bombe.

CHRISTOPH HOLOWATY



1. BIOSHOCK
Action bis zum Abwinken: **Bioshock** hat mich mehr als positiv überrascht.

2. INDIANA JONES 2007
Hoffentlich erscheint Indys neuestes Abenteuer doch noch für den PC.

3. CRYSIS
Ein kleines Studio aus Deutschland rockt mit seinem Edel-Shooter die E3 – super!

CHRISTIAN SAUERTEIG



1. PRO EVOLUTION SOCCER 6
Der neueste Teil spielt sich gewohnt brillant. Fehlen nur noch mehr Lizenzen.

2. CRYSIS
Fantastische Grafik, spannende Story: Das Insel-Abenteuer wird ein Kracher!

3. SPORE
Innovativ und einzigartig. Will Wrights neuester Streich fesselt auf Anhieb.

FELIX SCHÜTZ

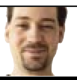


1. HELLGATE: LONDON
Da verzichte ich sogar auf **Diablo 3**. Wie immer: Hut ab, Mr. Roper!

2. DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
Selten so intensive Dolch- und Zauberduelle gesehen. Packend!

3. HEAVY RAIN
Die vielleicht dramatischste Technik-Demo aller Zeiten.

BJÖRN VON BREDOW



1. WOW: THE BURNING CRUSADE
Als **WoW**-Süchtiger komme ich einfach nicht daran vorbei.

2. BIOSHOCK
Dieses Spiel könnte wirklich halten, was **Deus Ex 2** versprochen hatte.

3. DAWN OF WAR: DARK CRUSADE
Schicke Echtzeit-Strategie im **Warhammer**-Universum – das ist meins.

BENZIN IM BLUT?
DANN MACH MIT UND WERDE
MOST WANTED!







Wenn du auf schnelle Autos, schöne Mädels und wilde Verfolgungsjagden stehst, dann stell dich der Herausforderung mit Wilkinson im spektakulärsten Renn-Cup aller Zeiten.

Beweise im Spiel Need For Speed: Most Wanted was du drauf hast und gewinne einen von über 100 coolen Preisen sowie als Hauptgewinn eine Reise zur Tokyo Game Show

www.wilkinson-cup.de

supported by:





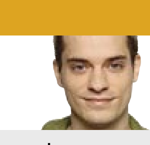




Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

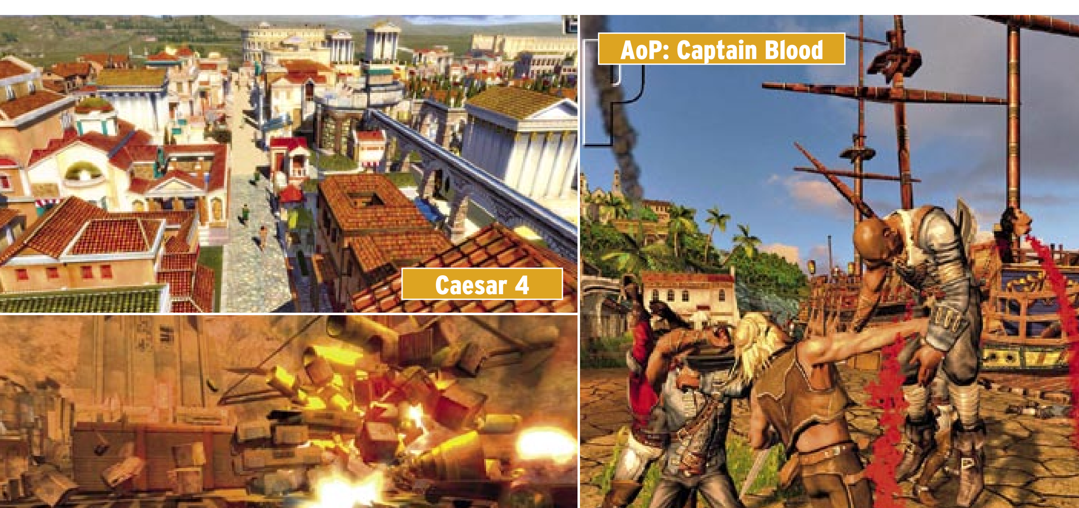
MEINUNG
THOMAS WEISS



David Cage führt vor, wie man aus Computerfiguren Menschen macht

Unter dem Getöse großer Lautsprecher, Menschenmengen und der Hektik, für die die E3 steht, hätte man Mary Smith leicht übersehen können. Mary hat braune Augen, dazu schulterlanges Haar, und wenn sie redet, überschlägt sich ihre Stimme vor Nervosität. Mary ist 24 und Schauspielanwärterin. Im richtigen Leben ist sie Computerfigur, modelliert für einen Trailer, der ein bisschen verloren zwischen all den Action-Spielen ablief: Mary sitzt auf einem Stuhl, sie lacht, sie läuft von links nach rechts, sie dreht der Kamera den Rücken zu, kommt ihr entgegen, hat plötzlich eine Pistole in der Hand und Tränen in den Augen und blickt so eindringlich, dass man bestürzt zurückstarrt. Das Spiel dazu heißt Heavy Rain, es ist das neue Projekt von Quantic Dream. David Cage, Kopf der Firma, vertritt eine wichtige Meinung: Gefühle, findet er, werden in Spielen der nächsten Generationen eine große Rolle einnehmen. Denn zum ersten Mal sei es nun wegen der fortgeschrittenen Technologie möglich, „virtuelle Schauspieler" einzusetzen.

Offenbar spuckt Cage nicht nur PR-Gewäsch zum Zwecke der Euphoriebildung unter Redakteuren aus: So real wirkt Marys Mienenspiel, dass man sie nach ihrem vierminütigen Monolog als Mensch begreift. Auch misslungene Mimik ist darunter. Wie man Lächeln umsetzt, ohne dass es einem Pferdegrinsen ähnelt, lernen die Grafiker noch. Trotzdem ist Mary ihren Vorgängern weit voraus. Aktuelle Figuren (Half-Life 2, Brothers in Arms) sprechen zwar lippensynchron, ziehen Augenbrauen hoch oder verfolgen die Bewegungen des Spielers mit ihren Pupillen. Aber ihre Bewegungen haben immer dieses Mechanische batteriebetriebener Barbiepuppen. Dann gab es da noch jene Darsteller, die vor etwa zehn Jahren in interaktiven Filmen den Hampelmann gaben. Auch ihnen ist Mary überlegen, weil sie dynamisch aufs Verhalten des Spielers reagiert, statt starr dem Drehbuch zu folgen. Ermöglichen soll das ein von Quantic Dream erdachtes „Emotions-System". Wo ist der Haken? Nun, David Cage hat mit Fahrenheit demonstriert, wie man Potenzial künstlerisch anspruchsvoll in die Tonne stampft. Passiert ihm das Gleiche mit Heavy Rain, dann gehe ich weinen. Mit echten Tränen.



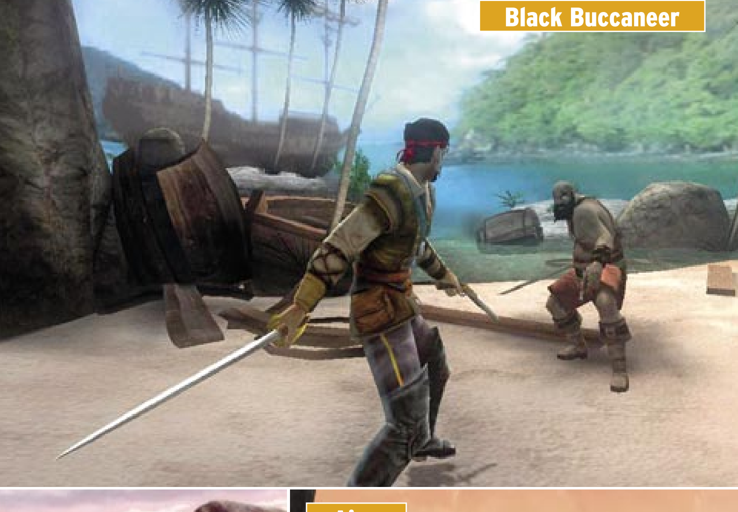
Caesar 4

AoP: Captain Blood

Cell Factor



Alone in the Dark 5



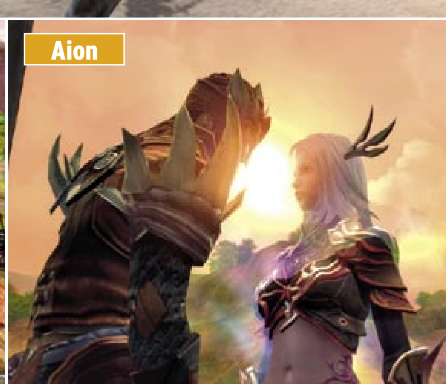
Black Buccaneer



Bad Day L.A.



Die Römer



Aion

A

- ▶ A Vampyr Story (noch nicht bekannt)
- ▶ Ab durch die Hecke (Juni)
- ▶ Agatha Christie: Mord im Orient-Express (November)
- ▶ Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal) S. 45
- ▶ Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)
- ▶ Aggression: Europe 1914 (2007)
- ▶ Aion (2006)

Eine kleine Überraschung am NC-Soft-Stand war das koreanische Online-Rollenspiel **Aion: The Tower of Eternity**. Drei Fraktionen, davon die der Engel und Dämonen spielbar, bekämpfen sich gegenseitig, während Drachen als computergesteuerte Partei in den Konflikt eingreifen – die Entwickler nennen das PvPvE. Grafisch hat uns **Aion** mit detaillierten Charaktermodellen und wunderbar eingefärbten, exotischen Umgebungen richtig gut gefallen.

- ▶ Ancient Wars: Sparta (Oktober)

Am Messestand von Playlogic bewunderten wir die fast fertige Version von **Sparta**. Die überarbeiteten Seekämpfe wirken sehr viel taktischer als zuvor und erinnern an Sid Meiers Klassiker **Pirates!**. Fest steht nun auch: der Mehrspielermodus bietet Online-Scharmützel für bis zu acht PC-Feldherren.

- ▶ Age of Pirates: Captain Blood (3. Quartal)

Basierend auf dem gleichnamigen Roman von Rafael Sabatini schnetzeln Sie sich in diesem Action-Spiel als Freibeuter mit dem Säbel durch Gegnerhorden. Mit der richtigen Tastenkombination vollführt Ihr Charakter spektakuläre Spezialangriffe. Ab und an stechen Sie auch mit einer Piratengaleere ins Meer und liefern sich bleihaltige Seegefechte.

- ▶ Alan Wake (2007)
- ▶ Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007) S. 41
- ▶ Alone in the Dark 5 (2007)
- ▶ Alpha Prime (2006)
- ▶ Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- ▶ Ankh: Herz des Osiris (4. Quartal)
- ▶ Anno 1701 (Ende Oktober) S. 16/43

Das wuselige Aufbauspiel präsentierte sich auf der Messe in einer nahezu fertigen und spielbaren Version. Die restliche Zeit bis zur Veröffentlichung stecken die Entwickler ausschließlich ins spielerische Feintuning und das Balancing des Mehrspielermodus.

- ▶ Archlord (3. Quartal)
- ▶ Armed Assault (3. Quartal)
- ▶ Arthur & the Minimoys (Januar 2007)

B

- ▶ Bad Day L.A. (August)

In American McGee's Bad Day **L.A.** spielen Sie einen militanten Obdachlosen in einer Stadt voll hungriger Zombies. Im ersten Level, den wir auf der E3 antesten durften, halfen wir zunächst dabei, brennende Autos und Personen zu löschen und eingeschlossene Leute zu befreien. In der zweiten Mission kam das Action-Adventure dann so richtig in Fahrt, als wir mit einem Hummer quer durch Los Angeles brausten und mit dem MG Zombies auf Distanz hielten. Auch wenn dabei viel Blut vergossen wird, übertrieben brutal wirkt **Bad Day L.A.** nicht, dank der comichaften Cel-Shading-Optik.

- ▶ Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (September)

Charles Cecil präsentierte uns in Ruhe sein neuestes George-Stobbard-Abenteuer und zeigte sich einsichtig: „Ich habe mich wirklich geirrt, als ich die Maussteuerung damals für tot erklärte!" Deshalb steuert sich Teil 4 wieder so einfach wie die ersten beiden **Baphomets Fluch**-Spiele. Interessant: George lernt im Laufe seines Abenteuers eine neue Herzensdame kennen, mit der er sogar ins Bett steigt. Etwas enttäuscht waren wir von der Grafik – andere Adventures wie **Dreamfall** sehen um Längen besser aus, hoffentlich tut sich da noch was.

- ▶ Battle Lord (2007)
- ▶ Battlefield 2: Deluxe Edition (Juni)
- ▶ Battlefield 2: Armored Fury (Mai)
- ▶ Battlefield 2142 (4. Quartal)
- ▶ Battlestations: Midway (4. Quartal)
- ▶ BDFL Manager 2007 (September)

In über 50 Ligen kämpfen Sie als Trainer und Manager um die Meisterschaft. Neben zahllosen Daten und Statistiken möchten die Entwickler vor allem mit einer leistungsstarken und detaillierten 3D-Engine für die Livespiele punkten.

- ▶ Belief & Betrayal (4. Quartal)
- ▶ Bet on Soldier: Blood of Sahara (Mai)
- ▶ Beyond Good & Evil 2 (2007)
- ▶ Bionicle Heroes (4. Quartal)
- ▶ Bioshock (2007) S. 39/41
- ▶ Black Buccaneer (2. Quartal)
- ▶ Boiling Point 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Brothers in Arms: Hell's Highway (4. Quartal) S. 41

C

- ▶ Caesar 4 (Herbst)
- ▶ Call of Juarez (September)
- ▶ Cell Factor (4. Quartal 07)
- ▶ Chrome 2 (2007)

Viel gab es zu **Chrome 2** zwar nicht zu sehen, aber der gezeigte Trailer machte Lust auf mehr. Darin lieferten sich riesige, spinnenähnliche Mechs Gefechte auf hübschen Landschaften. Letztere durchqueren Sie übrigens nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Fahr- und Flugzeugen.

- ▶ Civ City: Rome (3. Quartal)
- ▶ Civilization 4: Warlords (3. Quartal)
- ▶ Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal)
- ▶ Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007) S. 42/58
- ▶ Company of Heroes (3. Quartal) S. 43
- ▶ Crusade (noch nicht bekannt)
- ▶ Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- ▶ Crysis (Herbst) S. 38/40

D

- ▶ Dark & Light (2006)
- ▶ Dark Messiah of Might and Magic (September) S. 41
- ▶ Dark Sector (3. Quartal 07)
- ▶ Darsana (2006)
- ▶ Das Eulemberg-Experiment (Mai)
- ▶ Das Schwarze Auge: Drakensang (2007) S. 45
- ▶ Dead Island (noch nicht bekannt)
- ▶ Dead Reefs (November)
- ▶ Death to Spies (noch nicht bekannt)
- ▶ Der Weiße Hai (30.06.06)
- ▶ Desperate Housewives (September)
- ▶ Devil May Cry 3 (31.05.06)
- ▶ Die Gilde 2 (3. Quartal)
- ▶ Die Römer (14. Juli)

CDV-Produzent Achim Heidelauf beschreibt **Die Römer** als „klassisches Aufbauspiel, bei dem Sie eine möglichst große, gut funktionierende Stadt errichten sollen". Das Militär nimmt also einen untergeordneten Stellenwert ein. In erster Linie kümmern Sie sich um das Wohl Ihrer Einwohner, indem Sie beispielsweise Aquädukte für die Wasserversorgung bauen. Als besonderes Schmankerl für alle Fans der römischen Geschichte haben die Entwickler optionale Bildschirmtexte und Dialoge in lateinischer Sprache eingebaut.

- ▶ Die Siedler 2: Die nächste Generation (Herbst)
- ▶ Die Sims 2: Family Fun Stuff (April)
- ▶ Die Sims 2: Pets (noch nicht bekannt)
- ▶ Die Sims 3 (noch nicht bekannt)
- ▶ Dirty Harry (2007)

Clint Eastwood lässt es auf seine alten Tage noch mal krachen. Zumindest im Action-Adventure zu seinem Kinoklassiker. In der Rolle des wenig zimperlichen Polizisten Callahan jagen Sie wie im Zelluloid-Vorbild einen irren Serienkiller und kämpfen dabei an Originalschauplätzen gegen unberechenbare Mörder. Der auf der E3 gezeigte Trailer beeindruckte durch die lebensechte Mimik des Protagonisten und sehenswerte Prügelszenen.

- ▶ Disciples 3 (noch nicht bekannt)





3x: Ati-Grafikkarte X1600 Pro

3x: Guild Wars Factions (Standard Edition)

SO MACHEN SIE MIT!
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt eine der neuen Klassen in Guild Wars Factions?
A) Franz Liszt B) Ritualist C) Pazifist

PER E-MAIL: Schicken Sie Ihre Antwort einfach an unsere Mail-Adresse redaktion@pcgames.de
Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Guild Wars, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Ati und Flashpoint. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 12. Juni 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (3. Quartal)**
- **Duke Nukem Forever (2007)**
- **Dungeon Runners (3. Quartal)**
- **Dungeon Siege 2: Broken World (Herbst)**
- **Dusk-12 (2007)**

E

- **El Matador (August)**

Als DEA-Agent kämpfen Sie sich in **El Matador** aus der Verfolgerperspektive durch den kolumbianischen Drogendschungel. Dank Zeitlupenfunktion legen Sie ähnlich wie in **Max Payne 2** coole Hechtsprünge hin oder weichen im Flug Kugeln aus. Die auf der E3 gezeigte Vier-Level-Demo hinterließ einen viel versprechenden Eindruck. Besonders die Außenlevels und die Physikspielereien stießen positiv ins Auge.

- **Elveon (2. Quartal 07)** S. 41
- **Enemy in Sight (2006)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (September)** S. 39/40
- **EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal)**
- **Eragon (4. Quartal)**
- **Europa Universalis 3 (1. Quartal 07)**
- **Everquest 2: Echoes of Faydwer (4. Quartal)**
- **Evidence: The Last Ritual (Oktober)**
- **Evil Days of Luckless John (3. Quartal)**
- **Exteel (4. Quartal)**

F

- **Faces of War (Sommer)**
- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
- **Family Guy (4. Quartal)**
- **F.E.A.R.: Extraction Point (4. Quartal)**
- **Field Ops (November)**
- **FIFA 07 (Oktober)**
- **Flatout 2 (Juli)**
- **Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow (Juli)**
- **Fluch der Karibik Online (2007)**
- **Frontlines: Fuel of War (Ende 2007)**

Der Kampf um die letzten Ölreserven ist Thema des Taktik-Shooter **Frontlines**. Je nachdem für welche der fünf Charakterklassen Sie sich entscheiden, variiert das Arsenal. Auf der E3 zogen wir so als Aufklärer in die Schlacht und erkundeten die Gegend mit einer Drohne, die auf Knopfdruck detoniert. Dabei gehen oftmals ganze Wände zu Bruch und es eröffnen sich alternative Lösungswege. Missionsrelevante Ziele wie Brücken markieren Sie per Fernglas mit einem Laserstrahl für die computergesteuerten Bomber. Größere Distanzen bewältigen Sie an Bord von Panzern und Hubschraubern. Schwer beeindruckt hat der zweite gezeigte Level, bei dem wenige Kilometer vor unserem Panzer spektakulär eine Atombombe einschlug.

- **Full Auto (2006)**
- **Fury (2. Quartal 2007)**

Ähnlich wie **Guild Wars** richtet das optisch opulente **Fury** von Entwickler Auran sein Hauptaugenmerk auf schnelle PvP-Arenen-Kämpfe. Durch Siege erwerben Sie Belohnungen, mit denen Sie Ihren Charakter nach Belieben ausbauen.

G

- **Geheimakte Tunguska (2. Quartal)**
- **Gene Troopers (noch nicht bekannt)**
- **Genesis Rising: The Universal Crusade (September)**
- **Ghost Wars (Frühjahr)**
- **Girlzz: Life's a Party (2. Quartal)**
- **Gods and Heroes: Rome Rising (2006)**
- **Gothic 3 (September)** S. 44
- **Grand Theft Auto 4 (2008)**
- **GTR 2 (Juli 2007)** S. 46
- **Guild Wars Kapitel 3 (Oktober)** S. 45

H

- **Halo 2 (2007)**
- **Happy Feet (November)**
- **Haze (1. Quartal 07)** S. 41
- **Heart of Empire: Rome (2006)**
- **Heavy Duty (4. Quartal)**
- **Heavy Rain (noch nicht bekannt)** S. 45
- **Heimspiel: Der Eishockey-manager (4. Quartal)**

Vom saftigen Grün aufs kalte Eis: Beim zweiten Teil der Sportmanager-Serie **Heimspiel** lenken Sie die Geschicke eines Eishockeyclubs. Geht alles glatt, steht der Titel pünktlich zum Start der kommenden DEL-Saison in den Läden.

- **Hellgate: London (2006)** S. 44
- **Heroes of Annihilated Empires (September)**





Die Ära der Helden steht bevor!
SpellForce 2
Shadow Wars
Jetzt im Handel erhältlich!
www.spellforce2.com
GameStar
SPELLFORCE 2
GameStar
SPELLFORCE 2
PC ACTION GOLD 5-2006
AWARD
POWERPLAY
SPELLFORCE 2
gamona
AWARD
GAMERSHALL.DE
GOLD AWARD
K-GOLD
KRAWALL.DE
VIDEO GAMES AKTUELL
TOP-HIT
SFT 05/2006
KAUFTIPP
MEDIA
XFIRE
PC DVD ROM
DEEP SILVER
Phenomic
JoWooD Productions



In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen in den nächsten Wochen auf den Markt.

MAI

Fr. 26.

Dreamfall
Dtp | Adventure | 45,-

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
THQ | Taktik-Shooter | 50,-

Heimspiel 2006
The Games Company | Wirtschaftssimulation | 35,-

Hitman: Blood Money
Eidos | Action-Adventure | 50,-

Rise of Legends
Microsoft | Echtzeit-Strategie | 50,-

Rush for Berlin
Deep Silver | Echtzeit-Taktik | 45,-

Mi. 31.

Iron Warriors
CDV | Action | 45,-

JUNI

Do. 01.

Half-Life 2 Episode 1
Valve | Ego-Shooter | 20,-

Mo. 05.

Brigade E5: New Jagged Union
CDV | Taktik | 35,-

Fr. 09.

Battlefield 2: Armored Fury
EA | Multiplayer-Shooter | 10,-

Fr. 16.

Battlefield 2: Deluxe Edition
EA | Multiplayer-Shooter | 60,-

Rise & Fall: Civilizations at War



Midway | Echtzeit-Strategie | 45,-

Fr. 23.

Paradise



Dtp | Adventure | 40,-

Mi. 28.

Rome: Total War - Alexander
Sega | Runden-Strategie | Preis n. b.

Fr. 30.

Titan Quest
THQ | Action-Rollenspiel | 45,-

AUSSERDEM IM JUNI

Ab durch die Hecke
NBG | Action-Adventure | 30,-

Dangerous Waters
CDV | Simulation | 40,-

Das Eulemberg-Experiment
Frogster | Adventure | 40,-

Team Manager: Fußball 2006
BHV | Wirtschaftssimulation | 20,-

Infernal

Joint Task Force

Lego Star Wars 2

Loki

▶ Hero's Journey (2. Quartal 2007)
„Die meisten Online-Rollenspiele haben mit einem richtigen Rollenspiel streng genommen überhaupt nichts gemein. Sie bestehen nur darin, den eigenen Charakter hochzuleveln und seine Statistiken aufzubessern. Bei **Hero's Journey** wollen wir den eigentlichen Rollenspiel-Aspekt mehr Gewicht verleihen." So beschrieb Simutronics-Chef David Whatley sein neues Werk auf der E3. **Hero's Journey** will unter anderem mit umfangreichen Story-Quests, einer aufwändigen Charaktergenerierung und komplexen Klassensystem punkten.

▶ Herr der Ringe Online (Ende 2006)

▶ Huxley (3. Quartal)

I

▶ Infernal (3. Quartal)
Am Stand von Playlogic konnten wir erstmals das Actionspiel **Infernal** (ehemals **Diabolique**) anspielen. Als Agent der Hölle setzt Protagonist Ryan Lennox seine Gegner nicht nur mit Schusswaffen außer Gefecht, sondern verfügt auch über diabolische Spezialkräfte. So schleudert er Feuerbälle auf Widersacher, teleportiert sich quer durchs Level oder saugt den Toten im Stile von **Soul Reaver** die Seele aus dem Leib. Dank Ageia-PhysX-Engine haben uns besonders die Physik-Effekte gefallen, die sogar für kleinere Rätsel herhalten.

▶ Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

J

▶ Jack Keane (1. Quartal 07)

▶ Jade Empire (2006)

▶ Joint Task Force (Oktober)

▶ Just Cause (3. Quartal)

K

▶ King Kong 2 (noch nicht bekannt)

L

▶ Lego Star Wars 2 (12. September)
Am 12. September erscheint nicht nur die klassische **Star Wars**-Trilogie auf DVD, zeitgleich kehren auch die putzigen Lego-Figuren in die weit, weit entfernte Galaxis zurück. **Lego Star Wars 2** erweitert das erfolgreiche Spielprinzip des Vorgängers um mehr Puzzles und Fahrzeuge, die Sie zunächst zusammenbauen. Danach steht einem Trip im AT-ST oder Landspeeder nichts mehr im Weg. Besonders witzig: Aus den rund 50 Charakteren können Sie Ihren eigenen Helden kreieren, etwa einen Wookie mit dem Oberkörper von Prinzessin Leia.

▶ Liquidator (2. Quartal)

▶ Loki: Im Bannkreis der Götter (3. Quartal)
Als echte Konkurrenz zu **Titan Quest** könnte sich das Action-Rollenspiel **Loki** entpuppen, da es ebenfalls gekonnt mit klassischer Mythologie hantiert. Die 3D-Grafik wirkt stimmig, beim Gameplay setzt man auf die Sucht-Faktoren Charakterentwicklung und Gegenstände-Sammelwut. Den ambitionierten Titel entwickelt Cyanide in Frankreich.

M

▶ Madden NFL 07 (August)
Als einziger Vertreter der EA-Sports-Serie durfte man am Stand von Electronic Arts den neuesten Streich der Leder-Ei-Simulation antesten. Grafik und Animationen wirken noch realistischer als zuvor. Gut für Neulinge: **Madden NFL 07** wird einsteigerfreundlicher.

▶ Maelstrom (3. Quartal)

▶ Mafia 2 (noch nicht bekannt)

▶ Mage Knight Apocalypse (2. Quartal)

▶ Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)

▶ Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)

▶ Medieval 2: Total War (November) S. 42

▶ Metronome (2006)

▶ Micro Machines v4 (Sommer)

▶ Microsoft Flight Simulator X (Dezember) S. 46

▶ Monster Madness (2006)

▶ Mythic Wars (noch nicht bekannt)

N

▶ NBA Live 07 (Oktober)

▶ Need for Speed 10 (Dezember)

▶ Neverwinter Nights 2 (2. Quartal) S. 45

▶ NHL 07 (September)

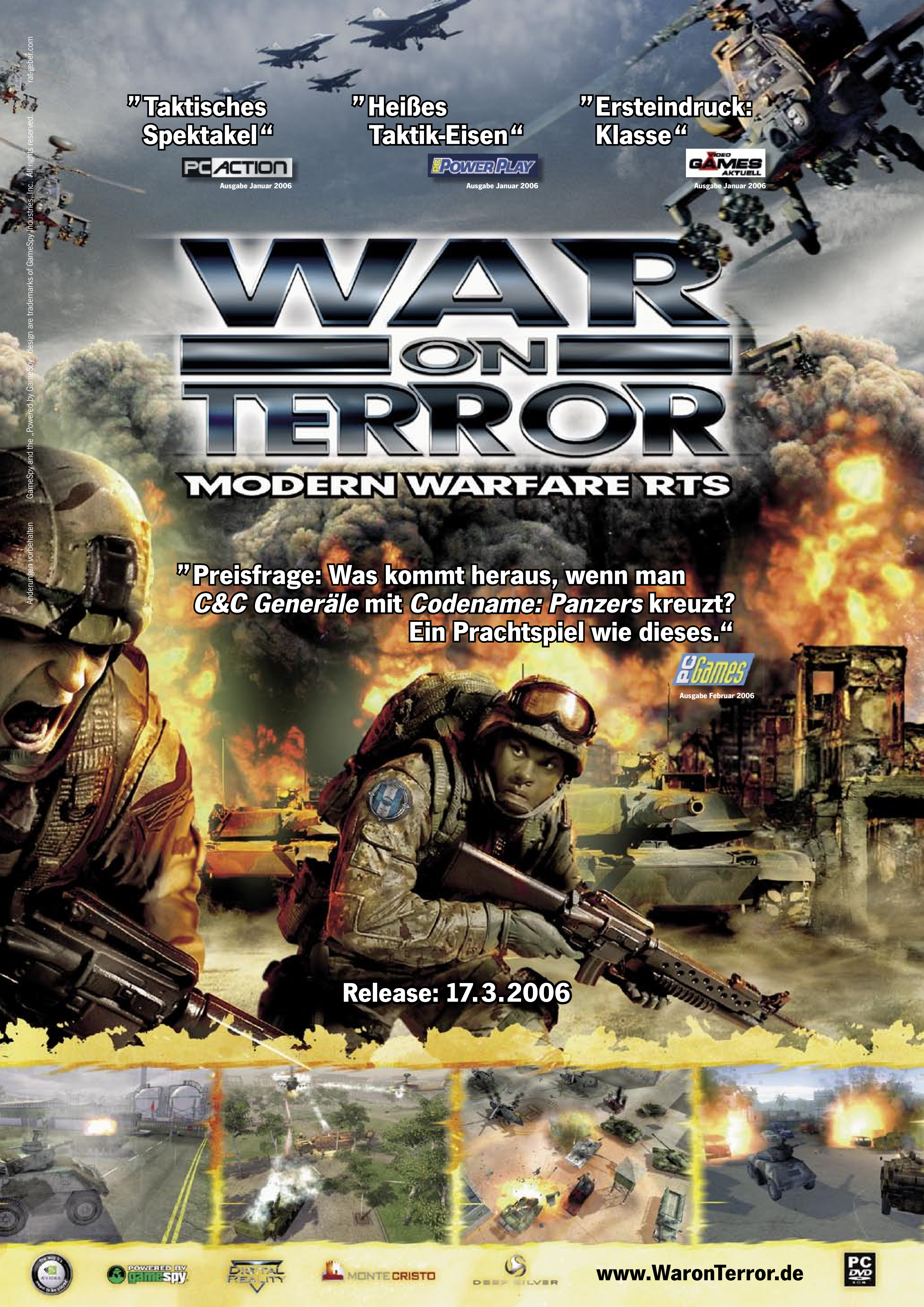
O

▶ Open Season (September)

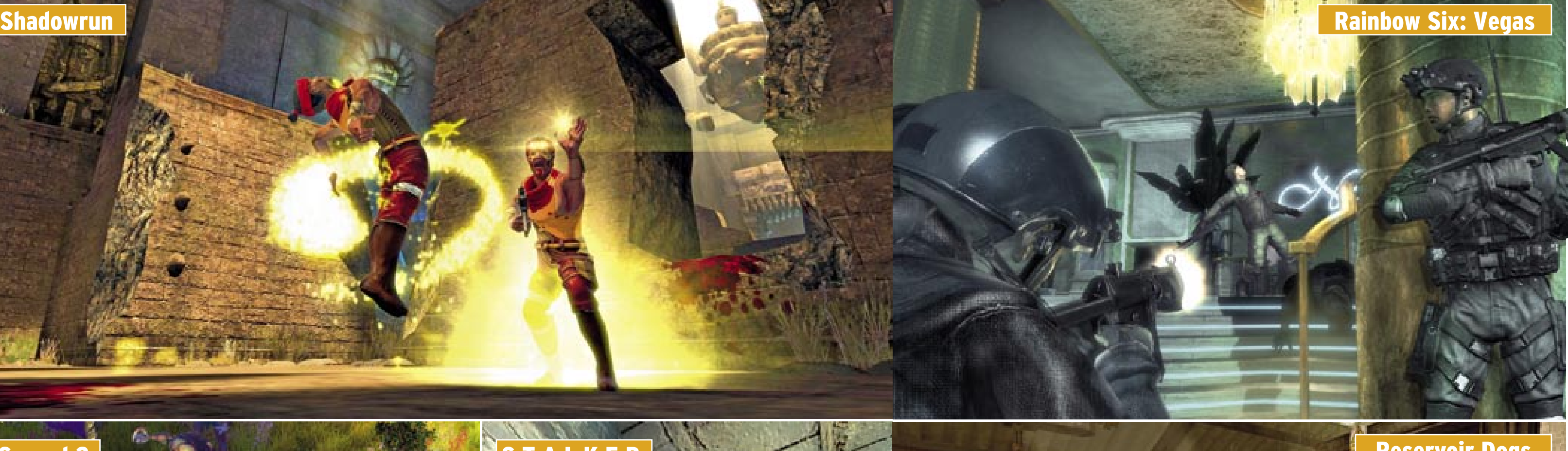
▶ Operation Flashpoint 2 (2007)

▶ Overclocked (2006)

▶ Overlord(2007)


"Taktisches Spektakel"
PC ACTION
Ausgabe Januar 2006
"Heißes Taktik-Eisen"
PC POWER PLAY
Ausgabe Januar 2006
"Ersteindruck: Klasse"
VIDEO GAMES AKTUELL
Ausgabe Januar 2006
WAR ON TERROR
MODERN WARFARE RTS
"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses."
PC Games
Ausgabe Februar 2006
Release: 17.3.2006
POWERED BY gamespy
DIGITAL REALITY
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
www.WaronTerror.de
PC DVD ROM
Änderungen vorbehalten GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. rat-gebel.com


Soccer Fury


Shadowrun

Rainbow Six: Vegas


Sacred 2

S.T.A.L.K.E.R.

Reservoir Dogs


Phantasy Star Universe

P

- ▶ **Pacific Storm (Juli)**
- ▶ **Parabellum (Sommer 2007)**

Am German Pavillon zeigte uns das deutsche Entwicklerstudio eine frühe Fassung seines Team-Shooters **Parabellum**. Dieser sieht aus wie **Counter-Strike** in schön – der **Unreal-Engine 3** sei Dank.

- ▶ **Paradise (23. Juni)**
- ▶ **Paraworld (August)** S. 43
- ▶ **Phantasy Star Universe (4. Quartal)**
- ▶ **Pirates of the Caribbean Online (3. Quartal)**
- ▶ **Prey (Juli)**
- ▶ **Prism: Threat Level Red (3. Quartal)**
- ▶ **Pro Evolution Soccer 6 (Oktober)** S. 46

R

- ▶ **Ragnarok 2 (2006)**
- ▶ **Railroads (Herbst)**
- ▶ **Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)**

Anhand einer kompletten Mission demonstrierte Ubisoft, dass man im fünften Teil der Taktik-Shooter-Serie wieder verstärkt auf Teamplay setzt. Gemeinsam seilen Sie sich mit Ihren Kameraden vom Dach eines Spielcasinos ab und überraschen die Geiselnehmer durchs Fenster. Sowohl KI als auch Grafik hinterließen einen guten Eindruck.

- ▶ **Reprobates (4. Quartal)**
- ▶ **Reservoir Dogs (2006)**
- ▶ **Resident Evil 4 (31. Mai)**
- ▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
- ▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Juni)** S. 66
- ▶ **Rome: Total War Alexander (Juni)**
- ▶ **RTL Biathlon 2007 (Herbst)**
- ▶ **Runaway 2 (September)**

S

- ▶ **Sabotage (Oktober)**
- ▶ **Sacred 2: Fallen Angel (4. Quartal)**
- ▶ **Safecracker (August)**
- ▶ **Sam & Max 2 (2006)**
- ▶ **Sam Suede: Undercover Exposure (2007)**
- ▶ **Scarface (4. Quartal)**
- ▶ **Schwarzenberg (2006)**
- ▶ **Sega Rally Revo (2006))**
- ▶ **Sensible Soccer (Sommer)**
- ▶ **Shadowrun (2007)**
- ▶ **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober)**
- ▶ **Sid Meier's Railroads! (Oktober)**
- ▶ **Silverfall (4. Quartal)**
- ▶ **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal)**
- ▶ **Sin Episodes: Emergence (unklar)**
- ▶ **Smash Star (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Snow (2006)**
- ▶ **Soccer Fury (2007)**

Am Stand von NC Soft hatten wir mit einer frühen Beta-Version bereits reichlich Spaß. Bei dem actionlastigen Kick treten Sie mit drei Teams gegeneinander an. Ziel des Spiel: den Ball im Tor versenken. Fouls sind erlaubt, sodass wilde Prügeleien an der Tagesordnung sind.

- ▶ **Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)**
- ▶ **Space Rangers 2 (Mai)**
- ▶ **Spellborn (2006)**
- ▶ **Spellforce 2: Dragon Storm (4. Quartal)**

Im Add-on zum Strategie-Rollenspiel-Mix dreht sich alles um die Drachenkrieger. Die Fakten: Eine neue Einzelspielerkampagne mit über 30 Stunden Spielzeit, ein neuer Talentbaum mit Shaikan-Fertigkeiten für Ihre Helden sowie die Shaikan als neue, spielbare Fraktion. Gut!

- ▶ **Splinter Cell 4: Double Agent (September)**
- ▶ **Spore (Mai 07)** S. 43
- ▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 07)**

Das Wichtigste zuerst: **S.T.A.L.K.E.R.** lebt! Davon konnten wir uns hinter verschlossenen Türen auf der E3 überzeugen. Laut Produzent Dean Sharpe ist der Ego-Shooter inhaltlich sogar so gut wie fertig. Jetzt wolle man sich aufs Balancing und den Feinschliff konzentrieren. Allerdings haben nicht alle versprochenen Features überlebt. Statt einer eigenständig agierenden KI setzt GSC nun doch auf geskriptete Gegneraktionen: „Nur so können wir sicher stellen, dass man auch überall auf Feinde trifft", erklärte Sharpe. „Außerdem mussten wir einige Rollenspielelemente streichen. Essen und Schlafen sind zum Beispiel nicht mehr erforderlich." Die beiden gezeigten Levels beeindruckten durch eine bedrohliche Atmosphäre. Optisch reißt einen **S.T.A.L.K.E.R.** mittlerweile nicht mehr vom Hocker.

- ▶ **Star Trek Legacy (September)** S. 43
- ▶ **Star Trek Online (2007)**


Vanguard
The Witcher


Test Drive Unlimited
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption
Titan Quest

▶ **Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (4. Quartal)**
Das Add-on zum **Star Wars**-Strategiespiel bringt eine neue, zwielichtige Fraktion, die auf Diebstahl und Bestechung setzt. Neue Planeten, Einheiten und Waffen – darunter ein einsatzfähiger Todesstern – ergänzen das Hauptprogramm. Da kann eigentlich nichts mehr schief gehen.
▶ **Star Wolves 2 (August)**
▶ **Starfall (noch nicht bekannt)**
▶ **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**
▶ **Storm of War: Battle of Britain (November)**
Der Quasi-Nachfolger von **IL-2 Sturmovik** steht kurz vor dem Jungfernflug. Auch in **Storm of War: Battle of Britain** heben Sie wieder mit museumsreifen und bis auf die letzte Schraube akkurat nachgebildeten Propellermaschinen während des Zweiten Weltkriegs ab. Dank einer neuen Grafik-Engine sollen die Landschaften diesmal selbst im Tiefflug gestochen scharf dargestellt werden.
▶ **Stranglehold (Dezember)** S. 39/41
▶ **Stronghold Legends (4. Quartal)**
▶ **Sudden Strike 3 (2006)**
▶ **Supreme Commander (1. Quartal 07)** S. 42
▶ **Swashbucklers: Blue & Grey (2006)**
▶ **Sword of the Stars (2. Quartal)**

T

▶ **Tabula Rasa (Frühjahr 2006)** S. 45
▶ **Tale of Hero (3. Quartal)**
▶ **Team Fortress 2 (2007)**
▶ **Test Drive Unlimited (Herbst)** S. 46
Dieser Online-Renner wird ein echter Augenschmaus. Bei der E3 durften wir bei einer kleinen, aber feinen Demo bereits gegen kluge KI-Gegner und menschliche Kontrahenten um die Wette rasen. Der Ersteindruck: extrem viel versprechend.
▶ **The Ant Bully (Juli)**
▶ **The Movies: Stunts & Effekte (Herbst)**
▶ **The Sacred Rings (September)**
▶ **The Witcher (2. Quartal 07)**
Auf der E3 konnten wir das Action-Rollenspiel kurz antesten, dabei interessierte uns vor allem das mausgesteuerte Kampfsystem. Geschmeidige Kombos sind mittlerweile möglich, die Kämpfe haben reichlich Dynamik. Auch optisch macht **The Witcher** einen guten Eindruck.
▶ **Theatre of War (4. Quartal)**
▶ **Theseis (noch nicht bekannt)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (auf unbestimmte Zeit verschoben)**
▶ **Titan Quest (30. Juni)**
Lange dauert es nicht mehr, bis das Action-Rollenspiel mit Antike-Szenario erscheint. Trotzdem haben wir es auf der E3 noch mal angespielt. Das unverwüstliche Gameplay eines **Diablo 2** in Kombination mit moderner, teilweise beeindruckender Grafik hat uns Spaß gemacht. Besonders die Zaubereffekte sehen klasse aus, brachten den Vorführ-PC allerdings auch an seine Grenzen.
▶ **Tony Tough 2 (3. Quartal)**
▶ **Tortuga (2. Quartal)**
▶ **Transformers (3. Quartal 07)**
▶ **Two Worlds (3. Quartal)**

U

▶ **UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)**
▶ **Undercover (September)**
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **Urban Chaos (2. Quartal)**
▶ **UT 2007 (Ende 2006/Anfang 2007)** S. 40/41

V

▶ **Vanguard: Saga of Heroes (2006)**
Beim Antesten auf der E3 stellten wir fest, dass bei Sigils Rollenspiel so einiges anders läuft. „Craften" steht im Mittelpunkt des Spiels; Mit Säge, Hammer und Schraubstock zimmern Sie sich unzählige Objekte zusammen – vom Holzhocker bis zum Boot oder Haus. Jeder Handgriff kostet Aktionspunkte. Geht Ihrem Held die Puste zu zeitig aus, kann das Objekt nicht fertig gestellt werden und Zeit und Rohstoffe sind futsch. Klingt seltsam, ist aber interessant. Für die Grafik gilt Letzteres nur bedingt, hier haben wir schon Hübscheres im Genre gesehen.
▶ **Virtua Tennis 3 (Sommer 07)** S. 46

W

▶ **War Front: Turning Point (September)** S. 43
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusader (4. Quartal)**
▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Herbst)** S. 43
▶ **Warhammer Online: Age of Reckoning (2007)** S. 45
▶ **Warpath (2. Quartal)**
▶ **Whirlwind of Vietnam (2006)**
▶ **Wildlife Park 2 Add-on (noch unbekannt)**
▶ **Winx Club (2. Quartal)**
▶ **World in Conflict (2. Quartal 07)**
▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)** S. 52

X

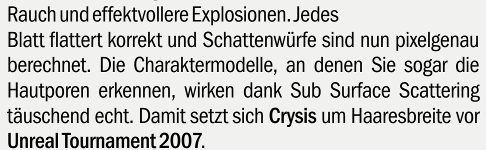
▶ **X-Men: The Official Movie Game (19. Mai)**
▶ **Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)**

Die fünf grafisch besten Spiele

Große Augen machen!

Grafikbegeisterte können schon jetzt kaum noch den Herbst erwarten. Denn dann kommen sie (frühestens): die schönsten Augenöffner der Messe.

1. Crysis
(Crytek/Ende 2006)



Kein Spiel sieht so natürlich aus wie der kommende Streich aus dem Hause Crytek. Für die richtige Athmosphäre kombinieren die Entwickler bei der **Cry**-Engine 2 das bewährte HDR-Rendering mit tageszeitabhängiger Umgebungsbeleuchtung und Unschärfeeffekten, die nicht im Fokus liegende Bildteile und Objekte verwischen. Soft Particles sorgen für volumetrischen Rauch und effektvollere Explosionen. Jedes Blatt flattert korrekt und Schattenwürfe sind nun pixelgenau berechnet. Die Charaktermodelle, an denen Sie sogar die Hautporen erkennen, wirken dank Sub Surface Scattering täuschend echt. Damit setzt sich **Crysis** um Haaresbreite vor **Unreal Tournament 2007**.



KRISEN-FEST Cryteks Bernd Diemer (li., mit PC-Games-Redakteur C. Sauerteig) zeigte zwei **Crysis**-Demo-Levels.

2. Unreal Tournament 2007
(Epic Games/4. Quartal 2006)



Der nächste Teil des Mehrspieler-Shooters führt die hauseigene **Unreal**-Engine **3** ein. Die haben gleich mehrere Spieleschmieden lizenziert und werkeln an eigenen Spielen – kein Wunder bei den Qualitäten. Neben den gängigen Per-Pixel-Lighting-Techniken und 64 Bit HDR-Rendering sind gleich vier Formen der Schattenberechnung in Kombination zu sehen. Auffällig sind die weichen, beispielsweise von Wolken erzeugten Fuzzy Shadows. Wie bei **Crysis** steht auch volumetrischer Nebel auf dem Programm. Ähnlich wie **Doom 3** setzt die Engine sowohl in der Umgebung als auch bei Figuren exzessiv auf Normal Maps. Das Spiel wird übrigens, von der Steuerung abgesehen, unverändert auf der Playstation 3 laufen. Unterstützt werden Aegia-Karten zur Hardware-Physikberechnung. Die entlastet nicht nur Grafikkarte und Prozessor, sondern verbessert unter anderem Explosionen und Wassereffekte.



Crysis

Aus dem Trailer

Stranglehold

Bioshock



Unreal Tournament 2007

Enemy Territory: Quake Wars

3. Stranglehold
(Tiger Hill Entertainment/4. Quartal 2006)



Die **Unreal**-Engine **3** verleiht auch **Stranglehold** das brilliante Äußere. Besonders bemerkenswert sind etwa die akrobatischen Animationen der Personen. Genau richtig für den Action-Kracher, bei dem jede Menge durch die Luft fliegt: Die Programmierer realisieren per Havok-Physik-Engine Objekte mit wirklichkeitsnahen Eigenschaften sowie eine weitestgehend zerstörbare Umgebung.

4. Bioshock
(Irrational Games/Anfang 2007)

Möchten Sie raten? Richtig! **Bioshock** ist das nächste Spiel mit **Unreal**-Engine **3**. Die ist ungeheuer flexibel und bringt hier die düstere Umgebung mit organischem Einschlag hervorragend zur Geltung. Richtig die Zähne zeigt das Spiel bei den überwältigenden Licht- und Wassereffekten. Das passt, denn der Ort des Geschehens liegt unter dem Meer.



BITTE LÄCHELN Das Team von Irrational Games.

5. Enemy Territory: Quake Wars
(Splash Damage/4. Quartal 2006)

Mit der stark erweiterten Engine von **Doom 3** kommt **Enemy Territory: Quake Wars**. Durch eine Mega Texture genannte Technik besteht die Landschaft aus einer einzigen, riesigen Textur mit 1.024 Megapixeln – komprimiert auf wenige Megabyte Größe. Statt HDR-Rendering setzen die Entwickler einen eigenen Bloom-Effekt ein. Mit realistischer Schattenberechnung, Tageszeiten und Wettereffekten ist das Spiel zwar auf der Höhe der Zeit, aber die Konkurrenz liegt noch einen Tick besser im Rennen. Dafür hoffen wir auf geringeren Hardware-Hunger – wichtig für flotte Mehrspielerpartien.





Die zehn besten Action-Spiele

Shooter und Actionspiele

In diesem Jahr wurden viele hochwertige Action-Spiele gezeigt. Kein Wunder, basieren doch viele Shooter auf der exzellenten Unreal-Engine 3.

1. Crysis

(Crytek/Herbst 2006)

Jake Dunn – seines Zeichens Profi-Held – schleicht im brandneuen Nanokampfanzug durch den Dschungel, als plötzlich Kugeln durchs Dickicht schlagen. Man hat ihn entdeckt! In kurzen Stößen erwidert Jake das Feuer auf die chinesischen Angreifer. Als das Gefecht nach ein paar Minuten beendet ist, hat sich der vormals so dichte Urwald in eine Lichtung verwandelt. Dank der neuen und grandiosen Physik-Engine aus dem Hause Crytek lässt sich im potenziellen Action-Hit **Crysis** jeder Baum auf eine Hand voll Sägespäne reduzieren. Dazu sehen Gegner und Umgebung fast schon fotorealistisch aus. Wahnsinn! Außerdem haben die **Far Cry**-Macher neue Features wie eben den erwähnten Nanokampfanzug eingebaut, der je nach Wahl Stärke, Geschwindigkeit oder Panzerung des Spielers verstärkt. Eine simple, aber coole Idee. Hintergrund der Handlung ist diesmal kein irrsinniger Wissenschaftler, der auf einer tropischen Insel Zombiekrieger und Monster züchtet, sondern eine Begegnung der anderen Art: Außerirdische sind auf einer pazifischen Insel gelandet und planen, die Weltherrschaft mittels überdimensionaler Schneekanonen zu übernehmen. Aber nicht nur die Aliens bereiten Jake Dunn Kopfzerbrechen: Durch die außergewöhnlichen Besucher aufgeschreckt, mischen sich die Großmächte USA und China sowie das diktatorische Nordkorea ein.

PC Games E3 ACTION

2. Unreal Tournament 2007

(Epic Games/2007)

Kann ein **Unreal Tournament 2007** versierte Shooter-Spieler noch überraschen? Wenn Sie die E3-Präsentation gesehen hätten, würde Sie die Frage mit einem eindeutigen „Ja" beantworten! Grafik, Sound und Gameplay kommen derart geschliffen daher, dass es selbst hartgesottenen Redakteuren die Sprache verschlägt. Riesige, spinnenartige Läufer greifen in **UT 2007** ins Kampfgeschehen ein. **Krieg der Welten**-Stimmung macht sich breit. Schwer bewaffnete Fahrzeuge mahlen sich den Weg durch Gegnerreihen. Standen hier die fantastischen Vehikel aus dem **Warhammer 40.000**-Universum Pate? Infanteristen schweben wie in **Zurück in die Zukunft 2** auf Hoverboards in den Kampf. Ob abgekupfert oder nicht, alles fügt sich zu einem grandiosen Ganzen zusammen!

3. Enemy Territory: Quake Wars

(Splash Damage/September 2006)

Die Strogg, ein übellauniger Haufen kypernetischer Zombies, haben sich die Erde als nächste Station für ihren intergalaktischen Raubzug ausgewählt. Die Global Defense Force – kurz GDF – stemmt sich ihnen jedoch entgegen. Wie bei der **Battlefield**-Serie treten Sie online oder im LAN mit bis zu 32 Spielern auf einer Seite an. Hier endet schon die Ähnlichkeit: **Quake Wars** bietet ein wesentlich zielgerichteteres Gameplay. So reparieren Sie zum Beispiel erst im Team eine wichtige Brücke, bevor Sie eine feindliche Basis erobern. Durch die strikte Vorgabe und Reihenfolge der Ziele ist selbst auf öffentlichen Spieleservern Teamplay angesagt.

Crysis

Dark Messiah of Might and Magic

Brothers in Arms 3

Stranglehold

Enemy Territory: Quake Wars

Bioshock

Unreal Tournament 2007

Elveon

4. Bioshock

(Irrational Games/2007)

Im inoffiziellen **System Shock 2**-Nachfolger kämpfen Sie in einer unheimlichen Wasserwelt, die von zombieartigen Wesen bevölkert ist, ums Überleben. Die Umgebung ist im Art-Deco-Stil der Vierzigerjahre gehalten. Gegner wie der massige Protector und kleine Mädchen, die Leichen das Blut absaugen, gehören zum Gegner-Repertoire. Gänsehautgarantie!

5. Stranglehold

(Tiger Hill Entertainment/2006)

Martial-Arts-Fans aufgemerkt: John Woo's **Stranglehold** ist der Traum Ihrer schlaflosen Nächte! Protagonist Chow Yun-Fat alias Inspektor Tequila ballert sich nämlich wesentlich eleganter durch die Welt als good ol' **Max Payne**. Während seiner Reise durch mafiaverseuchte Milieus besucht er insgesamt acht Stätten, darunter Hongkong und Chicago.

6. Brothers in Arms 3

(Gearbox Studios/1. Quartal 2007)

Im dritten Teil der Waffenbrüder-Serie kommen Sie im Jahr 1944 während der Operation Market Garden in den Niederlanden zum Einsatz. Als Teil der 101. US-Fallschirmjägerdivision kämpfen Sie um das von den Deutschen besetzte Nimwegen. Und halten Sie sich fest: Der auf der E3 gespielte Level sieht wirklich so klasse aus wie die vorab gezeigten Screenshots!

7. Dark Messiah of Might and Magic

(Arkane Studios/September 2006)

Fanden Sie **Thief 3** zu langweilig und **Enclave** zu tumb? Dann richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf **Dark Messiah of Might and Magic**. Der Mix aus Schwertkämpfen, Rätsel-, Rollenspiel- und Schleicheinlagen wirkt spielerisch durchdacht und verwendet zudem die Grafik- und Physik-Engine des Spiel des Jahres 2004: **Half-Life 2**!

8. Haze

(Free Radical Design/1. Quartal 2007)

Mit Drogen vollgepumpt und schwer bewaffnet: Nein, wir sprechen nicht von kolumbianischen Milizen, sondern von hochgerüsteten Soldaten der Mantel-Schutztruppe. Mantel, ein futuristischer Multimillionen-Dollar-Konzern, exportiert demokratische Regierungssysteme und Waffen in Drittweltländer. Aber anscheinend geht es dabei nicht mit rechten Dingen zu ...

9. Elveon

(10tacle Studio Bratislava/Sommer 2007)

Das optisch beeindruckende Elben-Epos präsentierte sich auf der E3 in spielbarer Version. Lead Designer Slavo Hazucha führte einen taktisch geprägten Elben-Schwerterkampf vor und betonte erneut, dass **Elveon** kein reinrassiges Rollenspiel ist: „Wir reichern das Action-Spiel nur mit wenigen RPG-Elementen an, wie dynamische Charakterentwicklung und aufrüstbare Waffen."

10. Alliance: The Silent War

(Windward Mark Interactive/1. Quartal 2007)

In **Alliance: The Silent War** kämpfen Sie sich aus der Ego-Perspektive durch die größten Konflikte der letzten rund 90 Jahre, beginnend mit dem Ersten Weltkrieg. Großen Wert legen die Entwickler auf den Realismus. So besitzt jede der über 200 Waffen ein eigenes Ballistikmodell. Optisch hinterlässt **Alliance** schon jetzt einen exzellenten Eindruck.



Die zehn besten Strategiespiele

Strategie- und Taktik-Spiele

Der Zweite Weltkrieg ist nicht mehr das dominierende Thema im Genre. Fantasy- und Sciencefiction-Szenarien haben derzeit Hochkonjunktur.

1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars



(EA Los Angeles/2007)

Sieben Jahre nach **Tiberian Sun** setzt Electronic Arts die legendäre Strategieserie um den Tiberium-Konflikt endlich fort. Der auf der E3 gezeigte Demo-Level schlug ein wie die sprichwörtliche Bombe und stahl der Konkurrenz die Show. Die atemberaubend inszenierten Scharmützel zwischen GDI und NOD setzen Maßstäbe im Genre, sodass wir **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** zum besten Strategiespiel der Messe küren. Den krönenden Abschluss der bombastischen Präsentation bildete ein kurzer Hinweis auf eine dritte Konfliktpartei. Ganz offensichtlich mischt sich eine Alien-Rasse ein! Alle wichtigen Infos zum Strategie-Highlight der diesjährigen E3 haben wir für Sie in unserem großen **C&C 3**-Alphabet ab Seite 58 zusammengetragen.

2. Medieval 2: Total War

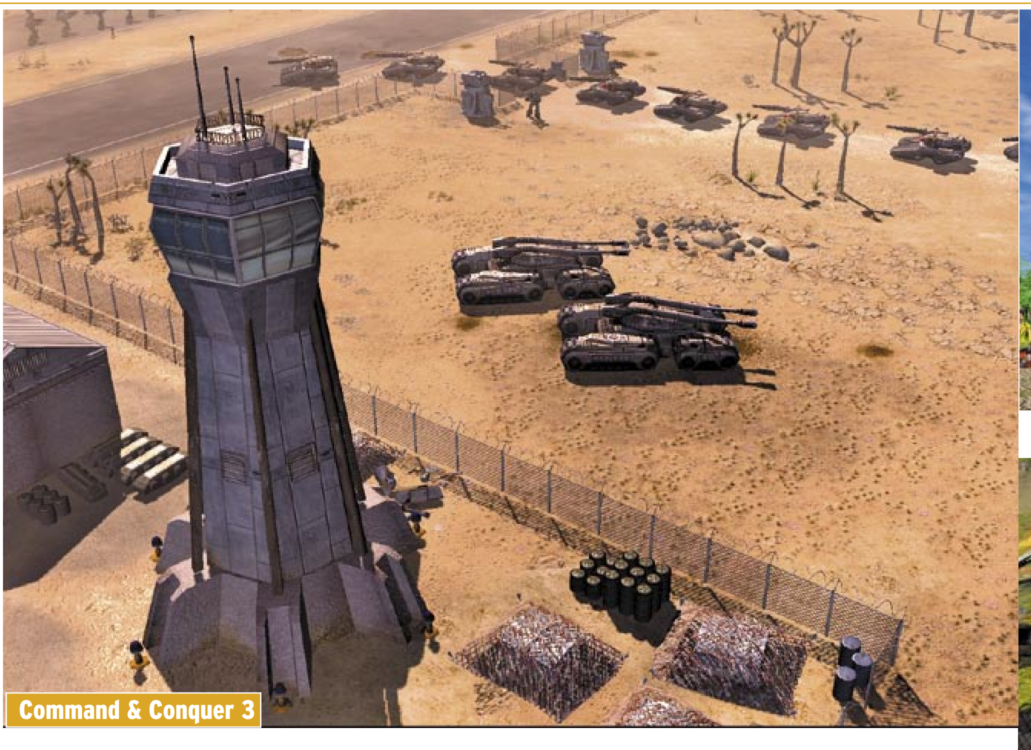
(The Creative Assembly/November 2006)

Gute Nachricht für alle **Total War**-Fans: **Medieval 2** steht quasi ante portas! Wie der Name schon sagt, sind die Entwickler ins dunkle Mittelalter zurückgekehrt. Im Vergleich zum Vorgänger **Medieval: Total War** (2001) wurde hauptsächlich an der Grafik und KI geschraubt. Designer Mark Suthers im Gespräch mit PC Games: „Es mag merkwürdig klingen, aber die künstliche Intelligenz überrascht bisweilen sogar uns. Sie macht kreative Züge, versteckt zum Beispiel ihre Armee in Wäldern. Wir denken dann immer: ‚Hey, das sollte sie eigentlich doch gar nicht tun!'" Ebenfalls neu ist die religiöse Spielebene: Kirche, Papst und Kreuzritter spielen im zweiten Teil eine wesentlich größere Rolle als zuvor. Liegt der Spieler beispielsweise mit den Katholiken im Clinch, ist mit der Invasion papsttreuer Nachbarn zu rechnen. Die beste Gegenmaßnahme: Machen Sie einen Ihrer Getreuen zum Pontifex!

3. Supreme Commander

(Gas Powered Games/1. Quartal 2007)

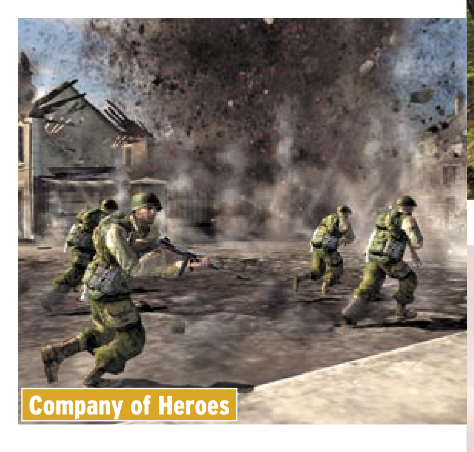
Auch wenn die Screenshots bislang ein wenig den Eindruck erweckten, **Supreme Commander** sei technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit – das ist falsch! In Bewegung sieht das Echtzeit-Strategiespiel phänomenal aus. Davon konnten wir uns anhand eines Levels in einem abgeschotteten Raum am THQ-Stand überzeugen. Produzent Gary Wagner verheizte hunderte futuristischer Einheiten, darunter auch hochhausgroße Spinnenroboter, in einer gewaltigen Materialschlacht, die sowohl zu Land als auch zu Wasser stattfand. Beeindruckend, wie riesige Schlachtschiffe durch Raketen nach und nach in ihre Einzelteile zerlegt wurden und Atomraketen die Landschaft verwüsteten. Da **Supreme Commander** als erstes Echtzeit-Strategiespiel Dual-Monitor-Unterstützung bietet, geht nie die Übersicht verloren. Auf Bildschirm eins verfolgen Sie direkt die Gefechte, während Sie anhand der Orbitkamera auf Monitor zwei bequem Wegmarken setzen.



Command & Conquer 3



Star Trek: Legacy



Company of Heroes



Supreme Commander



Anno 1701 · Spore



War Front: Turning Point



Medieval 2: Total War

4. Anno 1701

(Related Designs/Oktober 2006)

„Guck mal, ist das niedlich!", oder „Boah, sieht ja geil aus!" – die Alpha-Version von **Anno 1701** sorgte für Begeisterung. Die 3D-Grafik kommt nicht nur detailliert rüber, sie hat auch einen spielerischen Nutzen: Sieht man spielende Kinder oder reges Markttreiben, geht es dem Volk gut. Schlägereien oder geschlossene Geschäfte signalisieren hingegen Unmut.

5. Company of Heroes

(Relic Entertainment/3. Quartal 2006)

Statt riesige Armeen zu verheizen, bekommen Sie bei **Company of Heroes** kleine Soldatengruppen an die Hand, die Ihnen über die Zeit direkt ans Herz wachsen. Einzelne Panzer stellen zudem ein Machtinstrument dar und sind nicht nur Kanonenfutter à la **Blitzkrieg 2**. Trotz isometrischer Sicht liegt die Grafik auf Ego-Shooter-Niveau. Unbedingt im Auge behalten!

6. Spore

(Maxis/Mai 2007)

Sie lieben unkonventionelle Spiele? Dann ist **Spore** Ihr Ding! Will Wrights (Macher der **Die Sims**-Serie) ungewöhnliche Zivilisationssimulation gibt Ihnen die Möglichkeit, eine eigene Rasse zu kreieren und deren Schicksal von der Steinzeit bis ins Raumfahrtzeitalter zu beeinflussen. Tausende Welten warten darauf, dass Sie sie entdecken!

7. War Front: Turning Point

(Digital Reality/September 2006)

Statt der x-ten Landung der Alliierten in der Normandie erleben Sie ein alternatives Ende des Zweiten Weltkriegs und werfen ziemlich abgefahrene Einheiten auf die hübschen 3D-Schlachtfelder. Helden wie der deutsche Robert Hellmann besitzen Spezialangriffe, sind aber nicht vor den verheerenden und zugleich optisch spektakulären Atomangriffen gefeit.

8. Warhammer: Mark of Chaos

(Black Hole Entertainment/Herbst 2006)

Statt Basisbau und Ressourcen-Management konzentriert sich das neue Strategiespiel im **Warhammer**-Universum ganz auf düstere Massenschlachten zwischen Menschen und Orks. Wie in **Rome: Total War** verschieben Sie Ihre Truppenverbände auf der Landkarte – treffen Sie auf Gegner, kommt es zum Echtzeit-Gefecht in schmucker 3D-Optik.

9. Paraworld

(SEK/August 2006)

Dinostark ging es am Stand von Sunflowers zu, wo es eine fast fertige Version des Urzeit-Strategiespiels vom Berliner Entwickler SEK zu sehen gab. Die anfangs etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über, sodass man sich ganz auf die abgedrehten und taktisch anspruchsvollen Saurierschlachten konzentrieren kann.

10. Star Trek: Legacy

(Mad Doc Software/September 2006)

Trekkies sind entzückt: In Mad Docs neuem Echtzeit-Taktikspiel brechen Sie mit Schiffen aus allen **Star Trek**-Generationen in die unendlichen Weiten des Weltalls auf. Während Sie Ihr eigenes Raumschiff persönlich aus der Verfolgeransicht in eine gute Schussposition manövrieren, erteilen Sie Ihrem Geleitzug Befehle über eine Strategiekarte.

Die zehn besten Rollenspiele

Rollenspiele und Abenteuer

Wie erwartet: Online-Rollenspiele nahmen mit mehr als zwei Dutzend vorgestellter Titel einen großen Teil der E3 in Beschlag. Schön, dass sich Einzelspielerperlen wie Gothic 3 davon nicht beirren lassen.

1. Hellgate: London
(Flagship Studios/noch unbekannt)

Am Stand von Publisher Namco bekamen wir das Action-Rollenspiel abseits vom Messerummel in einem kleinen Hinterzimmer präsentiert – außerdem war **Hellgate: London** überall auf der Messe bereits spielbar. Bill Ropers Team aus ehemaligen **Diablo 2**-Entwicklern hat mittlerweile eine zweite spielbare Charakterklasse implementiert, den Cabalisten. Anders als der bislang gezeigte Templer ist ein Cabalist dämonischer Magie gegenüber aufgeschlossen und setzt sie im Kampf ein – etwa in Form tödlicher Zauber und der Beschwörung von Dienerkreaturen. Auch am Interface haben die Entwickler gefeilt: Per Tastendruck schaltet man schnell zwischen verschiedenen Waffen- und Zauberkombinationen hin und her, außerdem gibt es jetzt eine Schnelltaste, die abhängig von Situation und Umgebung eine andere Funktion übernimmt. Befindet man sich beispielsweise gerade in keinem Kampf, dient die Schnelltaste zum Sprinten. Die zufallsgenerierten Levels sind technisch zwar nur guter Durchschnitt, dafür ist das schmuddelige Design fantastisch. Gleiches gilt für die Gegner, die nun in Horden auf den Spieler hereinprasseln. Das Kampfsystem funktioniert schnell und intuitiv, ähnlich wie in **Diablo 2**. Im Mehrspielermodus trifft man in Städten auf andere Spieler, mit denen man gemeinsam wie in einem Online-Rollenspiel instanzierte Gebiete betritt und Quests löst. Da die Mehrspielerkomponente immer stärker an Bedeutung gewinnt, denkt Flagship derzeit über eine monatliche Gebühr nach. Alternativ würde man sein Geld wohl mit regelmäßigen, kostenpflichten Erweiterungen verdienen, so die Entwickler. Für welche Variante sich Flagship auch entscheidet: Für den Einzelspielermodus fallen nur die Anschaffungskosten an.

PC Games E3 Rollenspiel

2. Gothic 3
(Piranha Bytes/September 2006)

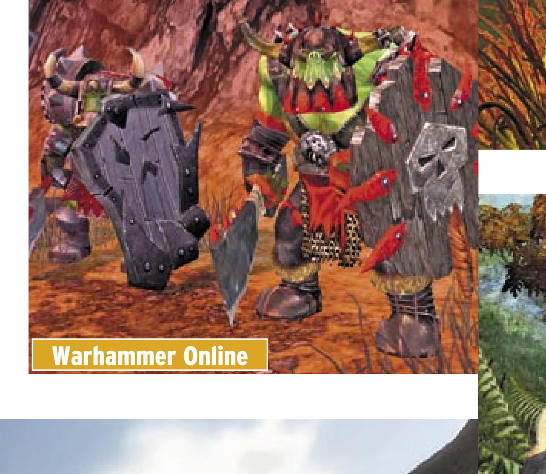
Beim Anspielen der deutschen Rollenspielhoffnung ging uns das Herz auf: Wo **Gothic** draufsteht, ist auch **Gothic** drin! Das bekannte Spielgefühl bleibt trotz neuer Grafik-Engine erhalten, alte Tugenden wie Entscheidungsfreiheit und eine glaubwürdige Spielwelt wirken auch im dritten Teil unverfälscht. Den höheren Produktionsaufwand merkt man dem Spiel an: Die Umgebungen wirken noch lebendiger, in Städten gibt es deutlich mehr Details zu begutachten, etwa bei den Tagesabläufen der Bewohner. Grafisch insgesamt zwar schwächer als **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, machen die neuen Zaubereffekte optisch eine Menge her. Auch das Kämpfen geht jetzt leichter von der Hand. Super!

3. World of Warcraft: The Burning Crusade
(Blizzard Entertainment/Ende 2006)

Das Add-on zum beliebten Online-Rollenspiel haben wir uns schon vor der E3 ausführlich bei Blizzard vorführen lassen. Eine Vorschau lesen Sie ab Seite 52 in dieser Ausgabe!


Hellgate: London


Das Schwarze Auge 4


Warhammer Online


Neverwinter Nights 2


Heavy Rain


Tabula Rasa




Gothic 3

Age of Conan

4. Warhammer Online: Age of Reckoning
(Mythic Entertainment /Herbst 2007)

Die Macher von **Dark Age of Camelot** haben sich viel vorgenommen: Auf Basis der **Warhammer**-Lizenz sollen Realm-gegen-Realm-Schlachten wie aus **DaoC** mit den PvE-Qualitäten von **World of Warcraft** verknüpft werden. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums konnten uns die witzigen Quests sowie die ordentliche Optik überzeugen. Wir meinen: Das wird was!

5. Age of Conan: Hyborian Adventures
(Funcom/4. Quartal 2006)

Age of Conan sticht aus der Suppe an Online-Rollenspielen hervor: In einer Einzelspielerkampagne lernt man zunächst die Grundlagen seiner Klasse, dann geht es hinaus in teils epische Online-Gefechte. Dank Echtzeit-Kampfsystem sind spektakuläre (und blutige) Duelle möglich – sogar zu Pferd. Funcoms (**Anarchy Online**) Titel ist längst kein Geheimtipp mehr!

6. Guild Wars Kapitel 3
(Arena Net/Herbst 2006)

Nur wenig gab es bei der Präsentation des nächsten **Guild Wars**-Spiels zu sehen: Wunderschön gestaltete Savannen, Wüsten und orientalische Tempel – alles nordafrikanischer Stil. Artworks von zwei neuen Klassen zeigten eine Frau in langer Kutte – eine Schamanin? – sowie einen unbewaffneten, leicht gepanzerten Mann, vermutlich ein Nahkämpfer.

7. Heavy Rain
(Quantic Dream/noch unbekannt)

Wenn allein der Trailer eines Spiels für betroffenes Schweigen sorgt, dann muss es etwas Besonderes sein: Die Macher von **Fahrenheit** präsentierten mit **Heavy Rain** ein in Echtzeit berechnetes Video, das den Gefühlsausbruch einer jungen Frau zeigt. Brillante Regie, beeindruckende Technik – nur über das Spiel weiß man noch nichts. Dennoch einer der Messehöhepunkte.

8. Tabula Rasa
(NCSoft/4. Quartal 2006)

Das Online-Rollenspiel von **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott war eine kleine Überraschung: Optisch machen die Science-fiction-Schlachten einen richtig gelungen Eindruck, besonders die Gestaltung der Aliens gefällt. Obwohl die Steuerung an Ego-Shooter erinnert, sind alle wichtigen Elemente klassischer Online-Rollenspiele an Bord. Wir freuen uns drauf!

9. Neverwinter Nights 2
(Obsidian Entertainment/September 2006)

Die Macher von **KotOR2** sind auf einem guten Weg, denn ihr D&D-Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** macht enorme Fortschritte. Grafisch gefällt vor allem die Landschafts- und Umgebungsgestaltung, spielerisch überzeugt die freie Wahl zwischen guter und böser Spielweise. Der Editor ist komfortabler und kann sogar Elemente aus dem Vorgänger importieren.

10. Das Schwarze Auge 4: Drakensang
(Radon Labs/Ende 2007)

Am Stand von Dtp zeigte Radon Labs eine frische Version von **DSA4**. Die Wegfindung funktioniert, man ist nun auch in Gruppen stolperfrei unterwegs. In Städten haben die Entwickler Nichtspielercharaktere platziert, um uns einen Eindruck der schönen Spielgrafik zu geben. Radon Labs hat zwar noch viel Arbeit vor sich, aber das Gezeigte macht definitiv einen guten Eindruck.



Sport & Simulation

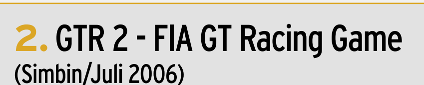
Sport und Simulation

Wer die üblichen Verdächtigen von EA Sports vermisst: Bis auf eine Konsolenversion von Madden 07 gab es am Stand von EA für PC-Sportler nichts zu sehen.

1. Pro Evolution Soccer 6

(Konami Japan/Oktober 2006)

Erstmals stattete der Schöpfer von Konamis Fußball-Simulation – Shingo „Seabass" Takatsuka – der E3 einen Besuch ab, um den sechsten Teil von **Pro Evolution Soccer** persönlich vorzustellen. Wie jede neue Ausgabe spielt sich auch diese irgendwie völlig anders, aber gewohnt realistisch. Die Zahl der Fouls wurde merklich reduziert, die Menge an Tricks und Moves im Gegenzug erhöht. „Was die Lizenzen angeht, konnten wir mit **FIFA** bisher nicht mithalten", erklärt Takatsuka. Das soll sich ändern: Für **PES 6** steckt Konami noch in Verhandlungen mit mehr Ligen und Clubs, darunter auch Bayern München.



2. GTR 2 - FIA GT Racing Game

(Simbin/Juli 2006)

Realistisch, realistischer, **GTR 2**: Die Simulations-Experten von Simbin fuhren pünktlich zur E3 mit einer fast fertigen Version ihres super-authentischen PS-Spektakels vor. Bei unserer Probefahrt überzeugten nicht nur Fahrgefühl und Steuerung, sondern auch die Intelligenz der Computergegner. Diese schlängeln sich taktisch äußerst geschickt um die Kurse und passen ihre Fahrweise situativ dem Renngeschehen an. Auch am Schadensmodell haben die Entwickler mächtig geschraubt. Das wirkt jetzt noch wirklichkeitsnäher als zuvor.

3. Test Drive Unlimited

(Eden Studios/Oktober 2006)

Der Online-Renner sorgte auf der Messe für Furore. Mit einem Lamborghini Gallardo Spyder, einem Lotus Sport Exige 240R sowie dem Shelby GT 500 fegten wir in einer spielbaren Demo über das grafisch opulente Eiland Oahu. Die Steuerung der Traumwagen gefiel bei Zeit- und Rundenrennen auf Anhieb, weitere Modi waren noch nicht verfügbar. Dafür zahlreiche KI-Kontrahenten, deren variantenreiche Fahrweise überzeugte.

4. Virtua Tennis 3

(Sega/Sommer 2007)

Die erfolgreiche Tennis-Serie feierte auf der E3 ihr Comeback. In einer beinahe fotorealistischen Optik prügeln Sie in Solopartien, spaßigen Minispielen, packenden Mehrspielerduellen oder der umfassenden Karriere auf den gelben Filzball ein. **Virtua Tennis 3** erscheint im Frühjahr 2007 auf den Next-Gen-Konsolen, anschließend ist eine PC-Portierung geplant.

5. Flight Simulator X

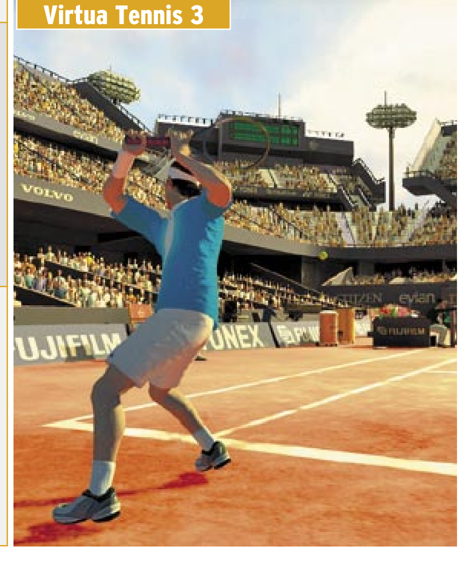
(Microsoft/Ende 2006)

Konnte man bislang im **Flight Simulator** nur öde von A nach B düsen, wartet die zehnte Auflage mit einer detailreicheren Bodengrafik und endlich mit richtigen Missionen auf. So liefern Sie etwa Geschäftsleute pünktlich an ihrem Arbeitsplatz ab, passieren eine Reihe von Toren innerhalb kürzester Zeit oder werfen Flugblätter über bestimmten Orten ab.


Pro Evolution Soccer 6


GTR 2 - FIA GT Racing Game

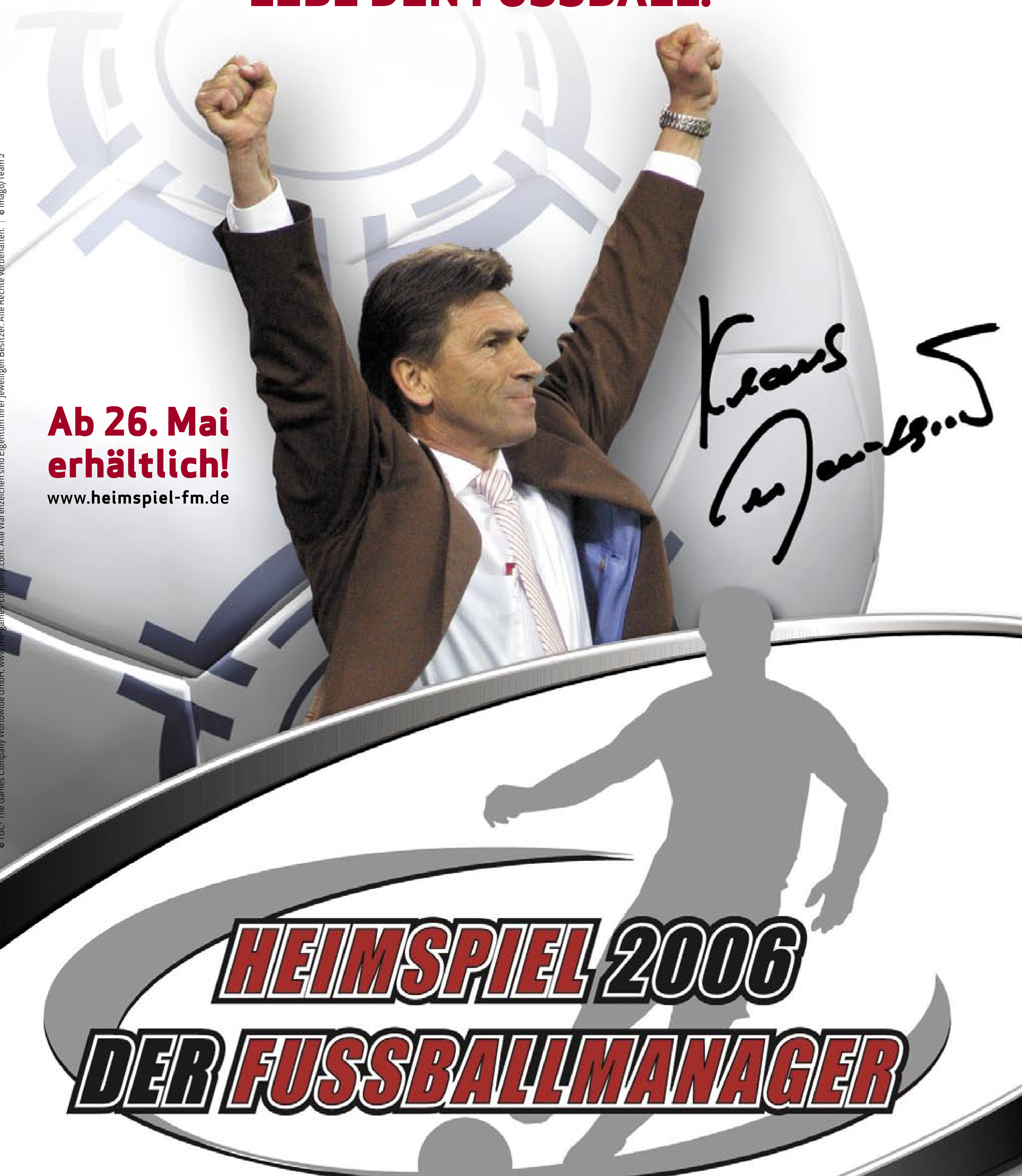

Test Drive Unlimited



Virtua Tennis 3



Flight Simulator X


PC CD-ROM
MACH DIE TORE. FEIER DIE SIEGE.
LEBE DEN FUSSBALL.
Ab 26. Mai erhältlich!
www.heimspiel-fm.de
HEIMSPIEL 2006
DER FUSSBALLMANAGER
TGC
THE GAMES COMPANY

MOST WANTED Leserwahl 2006

Most Wanted steht diesen Monat ganz im Zeichen der E3: Machen Sie bei unserer Leserwahl 2006 mit und krönen Sie die besten Spiele der Messe.

Leser-Hitliste der Ausgabe 06/06

1. Battlefield 2142	6. Brothers in Arms 3
2. Neverwinter Nights 2	7. Alone in the Dark 5
3. Der Herr der Ringe Online	8. Rainbow Six: Las Vegas
4. Sacred 2	9. Just Cause
5. Pro Evolution Soccer 6	10. Sabotage

Hunderte neuer Spiele, Trends, Innovationen, Gerüchte – die Spielemesse E3 ist das Highlight des Jahres und der perfekte Anlass, eine große Leserwahl durchzuführen. Geben Sie zusammen mit tausenden anderer Leser Ihre Stimme für Ihre persönlichen Lieblingsspiele ab ... und gewinnen mit etwas Glück ein brandneues PC-Spiel. In acht Kategorien wollen wir die besten Action-, Strategie-, Abenteuer-, Rollen- und Sportspiele küren und den Titel mit der besten Grafik auszeichnen.
Mitmachen ist ganz einfach: Bis zum 12. Juni 2006 per Postkarte, E-Mail oder noch leichter auf www.pcgames.de Ihre Favoriten auswählen – fertig. In der nächsten Ausgabe geben wir die Sieger unserer Leserwahl bekannt. Die komplette PC-Games-Mannschaft wünscht viel Glück!

Gewinnspielpreise für über 2.500 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer E3-Leserwahl 2006 verlosen wir diesen Monat Vollversionen, Fan-Artikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen.

5x Fan-Paket zu Heroes of Might and Magic 5 (je € 40,-)



5x FIFA 2006 (je € 45,-)



5x City Life (je € 45,-)



5x Panzer Elite Action (je € 45,-)

1x Ein Besuch bei einer Aufzeichnung von Wer wird Millionär für zwei Personen, inkl. 1 Übernachtung in Köln und Anreise.



2x Fussbälle

10x Heimspiel- T-Shirts (ohne Bild)

10x PC-Spiel Heimspiel 2006 - Der Fussballmanager, signiert vom Entwickler Werner Krahe

1x Bildband Heimspiel

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Nummern Ihrer acht Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie die Nummern Ihrer acht Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Leserwahl 2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Sie finden auf www.pcgames.de ein Formular, mit dem Sie bequem Ihre Stimmen abgeben und automatisch am Gewinnspiel teilnehmen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Koch Media, Ubisoft, RTL, Jowood und Electronic Arts. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 12. Juni 2006.

PC-Games-Leser wählen ihre Lieblingsspiele der E3-Messe: je einen der zehn interessantesten Titel pro Kategorie.

Action-Spiele

1. Just Cause	6. El Matador
2. Stranglehold	7. Alone in the Dark 5
3. Elveon	8. Reservoir Dogs
4. Assassin's Creed	9. Scarface
5. Splinter Cell: Double Agent	10. Bad Day L.A.

Ego-Shooter

11. Battlefield 2142	16. Enemy Territory: Quake Wars
12. Crysis	17. Haze
13. Unreal Tournament 2007	18. Interstellar Marines
14. Bioshock	19. Dark Messiah of Might and Magic
15. Brothers in Arms 3	20. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Strategiespiele

21. C&C 3: Tiberium Wars	26. Die Gilde 2
22. Company of Heroes	27. Supreme Commander
23. Medieval 2	28. Paraworld
24. Anno 1701	29. World in Conflict
25. Warhammer: Mark of Chaos	30. Spore

Abenteuerspiele

31. Heavy Rain	36. Paradise
32. Ankh: Herz des Osiris	37. Sam & Max 2
33. Baphomets Fluch 4	38. Runaway 2
34. Jack Keane	39. Tony Tough 2
35. Geheimakte Tunguska	40. Belief & Betrayal



Rollenspiele

41. Hellgate: London	46. Silverfall
42. Gothic 3	47. Titan Quest
43. Neverwinter Nights 2	48. Sacred 2
44. Das Schwarze Auge: Drakensang	49. The Witcher
45. Jade Empire	50. Loki

Online-Rollenspiele

51. Warhammer Online	56. Fury
52. WoW: The Burning Crusade	57. Aion
53. Tabula Rasa	58. Hero's Journey
54. Gods & Heroes	59. Der Herr der Ringe Online
55. Guild Wars Kapitel 3	60. Age of Conan

Sport- und Rennspiele

61. PES 6	66. Madden 07
62. GTR 2	67. Colin McRae Rally 07
63. Test Drive Unlimited	68. Tiger Woods PGA Tour 07
64. Virtua Tennis	69. Sega Rally
65. Flightsimulator X	70. Soccer Fury

Die beste Grafik

71. Crysis	76. Medieval 2
72. Unreal Tournament 2007	77. Gothic 3
73. C&C: Tiberium Wars	78. Hellgate: London
74. Bioshock	79. Stranglehold
75. Brothers in Arms 3	80. Anno 1701





NACHWUCHS-FÖRDERUNG Ein Blutelfen-Pärchen erkundet Immersangwald, wo es reichlich Missionen für die ersten zehn Charakter-Erfahrungsstufen gibt.

World of Warcraft

The Burning Crusade | Unser Kreuzzug der brennenden Fragen führt in Blizzards Hauptquartier: neue Eindrücke und Details zur ersten WoW-Erweiterung.

Südkalifornien ist eine verdammt große Zone und Blizzards Hauptquartier taucht nicht etwa als gelbes Pünktchen auf einem Automap-Radar auf. Ein unauffälliges Gebäude unweit der Universität von Irvine in Orange County, dessen Auffindung fortgeschritten ortskundige Taxifahrer erfordert. Es gibt nach außen keine auffälligen Logos oder Namensschilder, die darauf hinweisen, dass hinter diesen unscheinbaren Mauern die kreative Zentrale von **World of Warcraft** verborgen ist. Das Understatement zahlt sich aus; vor den Toren kampierende Fans gibt es weitaus seltener als man es bei einem Spiel mit rund 6,5 Millionen Abonnenten vermuten würde. Das ehrwürdige US-Nachrichtenmagazin Time scherzte unlängst, dass die Bevölkerungsanzahl des virtuellen Landes Ausmaße erreiche, bei denen man über eine Mitgliedschaft bei den Vereinten Nationen nachdenken könne.

Schön und gut

Damit Umfang von Spielerwelt (und Kundenzahl) weiter kräftig gedeihen, kommt voraussichtlich Ende des Jahres die erste Bezahl-Erweiterung **The Burning Crusade** heraus. Wesentliche Eckdaten: rund zehn zusätzliche Spielwelt-Zonen, sieben oder acht neue Dungeons (jeweils in mehrere Instanzen unterteilt), Erhöhung der Charakter-Maximalstufe von 60 auf 70. Viel Stoff für bereits hochgelevelte Helden, aber den Nachwuchs vergisst man auch nicht. Zwei neue Völker kommen dazu: Die fragilen Blutelfen geben der etwas Charme-behinderten Horden-Seite so etwas wie Supermodel-Glamour. Zur sonst so cleanen Allianz gesellen sich dagegen die stattlichen, dezent dämonisch wirkenden Draenei: die fallen auf durch Gardemaße, Hufe, Schweif und Hornansätze. Freilich spielen Sie den unverdorbenen Zweig der Draenei, der einst von dem Volk Naaru gründlich erleuchtet wurde.

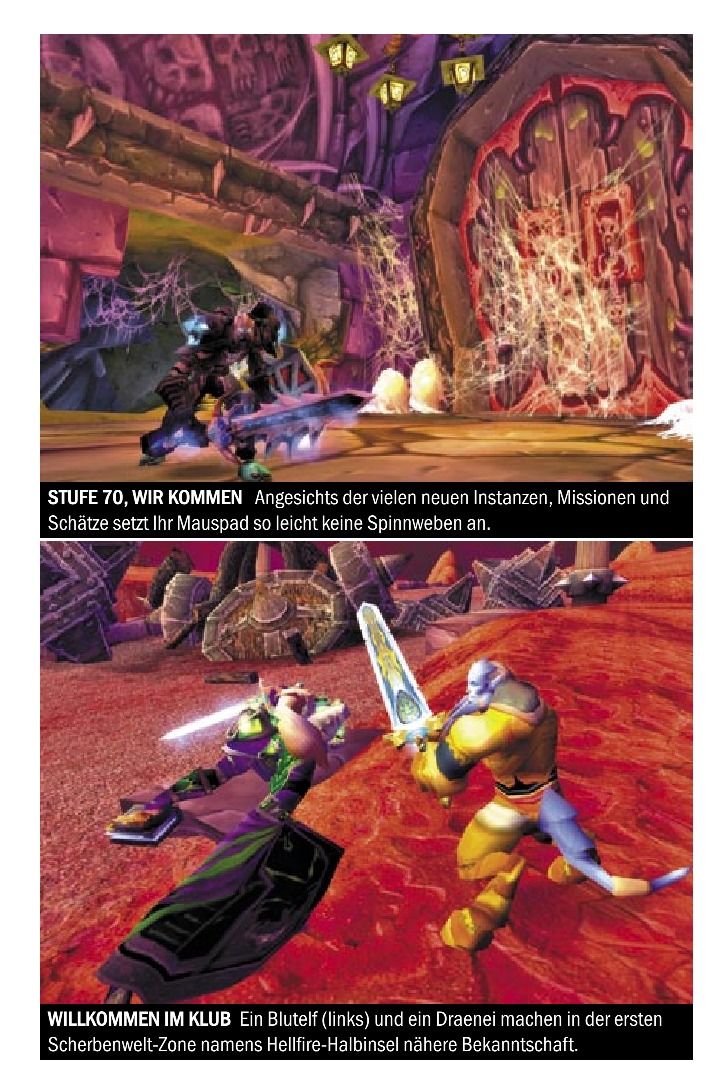
Privatflieger mit 70

Die neue Charakter-Höchststufe 70 werden alle bislang auf Level 60 verharrenden Helden mit Feuereifer erreichen wollen. Denn dem üblichen Ego-Boost winkt die Aussicht auf zehn weitere Talentpunkte (ob es für jeden Spezialisierungszweig ein neues Top-Talent gibt, wollte Blizzard noch nicht bestätigen). Und erst mit 70 darf man eines der flugfähigen, epischen Reittiere erstehen. Damit sind innerhalb der neuen Scherbenwelt-Zonen jenseits des Dunklen Portals vorher nicht zugängliche Ecken und Enden ansteuerbar. Mit dem dunkelviolett glitzernden Netherdrachen konnten wir schon in die Luft gehen, an weiteren flugfähigen Reittieren arbeiten die Entwickler. Der Drache steuert sich am Boden wie ein normales Landmodell, per Leertaste erhebt man sich in die Lüfte. Hier flattern Sie (ähnlich wie bei der Schwimmsteuerung) in die jeweilige Blickrichtung. Kommt man dem Boden nahe, landet der fliegende Untersatz automatisch. Mindestens doppelt so schnell wie im Sattel eines herkömmlichen epischen Landreittiers soll man sich bald durch die Lüfte bewegen!

Scherben bringen Glück

Bilderbuch-Grafikstil und Kreativität der Blizzard-Künstler ist es zu verdanken, dass uns die Spielwelt-Neubaugebiete aller Engine-Alterung zum Trotz in einen Zustand entzückten Staunens versetzen. Wenn Sie zum ersten Mal die Scherbenwelt betreten, empfängt Sie mit der Hellfire-Halbinsel eine lebensfeindliche, verödete Zone; Lichterschleier und schwebende Planetenbrocken am Firmament verstärken das Gefühl der Fremdheit und Bedrohung. In der harschen Umgebung haben Horde und Allianz Außenposten errichtet, von denen man den Rest der neuen Spielwelt erkundet.

Blizzard strebt für die Scherbenwelt eine ausgewogene Mischung aus düsteren Zonen und hellen Heile-Welt-Gebieten an. So besuchten wir mit Nagrand die Ur-Heimat von Draenei und Orks; Letztere waren vor ihrem Kontakt mit der Brennenden Legion eher friedliebende Naturburschen. Die Missionen in dieser Zone versorgen Sie mit reichlich Details zur Spielwelt-Historie. Nagrand hat jedenfalls Naherholungsgebiet-Kaliber: Grün und



STUFE 70, WIR KOMMEN Angesichts der vielen neuen Instanzen, Missionen und Schätze setzt Ihr Mauspad so leicht keine Spinnweben an.

WILLKOMMEN IM KLUB Ein Blutelf (links) und ein Draenei machen in der ersten Scherbenwelt-Zone namens Hellfire-Halbinsel nähere Bekanntschaft.

Die Draenei

Hintergrund: Vertrieben durch die Brennende Legion, nahezu ausgerottet von den Orks ... und dann sabotieren Blutelfen auch noch Volkseigentum in Form des Draenei-Dimensionsschiffs, das in Kalimdor bruchlandet. Wer würde da nicht auch wutschnaubend Mitgliedschaft bei der Allianz beantragen?

Startregion: Ammen Vale (in Nachbarschaft von Teldrassil im nordwestlichen Kalimdor).

Spezialeigenschaften: Sich selbst oder ein befreundetes Ziel mit dem Naaru-Segen heilen (dreiminütige Abklingzeit). „Heroische Präsenz"-Aura erhöht die Trefferchance im Kampf.

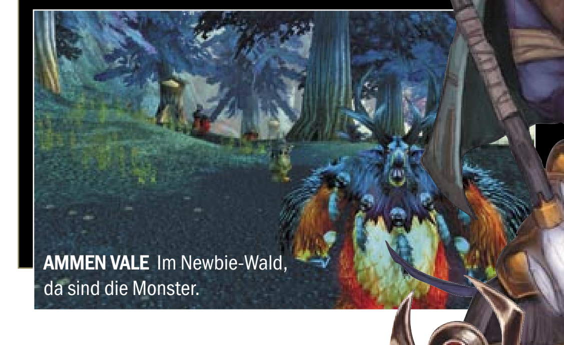
Berufsvorteil: +15 aufs Juwelenschleifen.

Resistenz-Bonus: +10 gegen Schattenmagie.

Voraussichtliche Klassen: Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester.

Spielanreize:

- In Sachen Schulterhöhe können es die Draenei mit jedem eingebildeten Tauren aufnehmen.
- Schweife sind cool!
- Wir können uns z. B. einen Draenei-Krieger mit Trefferchancen-Aura und gelegentlicher Heilhilfe richtig gut vorstellen.



AMMEN VALE Im Newbie-Wald, da sind die Monster.

Die Blutelfen

Hintergrund: Die Abkömmlinge der edlen Hochelfen sind süchtig nach Magie und schrecken dabei nicht einmal vorm Anzapfen dämonischer Energie zurück. Eine schlechte Angewohnheit, die bei der Allianz gar nicht gut ankommt – also bändelt man über die Untoten-Connection mit der Horde an.

Startregion: Immersangwald (grenzt an die Pestländer im Norden der Östlichen Königreiche).

Spezialeigenschaften: Gegnern Mana absaugen, dieses in einer Sphäre speichern und später durch eine arkane Explosion freisetzen, die dem Blutelfen Mana respektive Wut oder Energie zuführt.

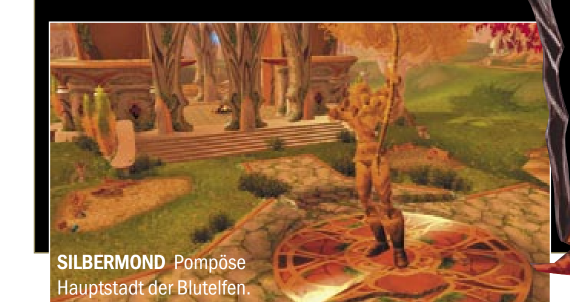
Berufsvorteil: +15 aufs Verzaubern.

Resistenz-Bonus: +5 gegen alle Magiearten.

Voraussichtliche Klassen: Jäger, Hexenmeister, Krieger, Magier, Priester, Schurke.

Spielanreize:

- Endlich mal Horde-Mitglieder, die man freiwillig küssen würde.
- Netter Bonus auf das neue, sehr interessant wirkende Juwelenschleifen-Handwerk.
- Angesichts der ganzen Mana-Absaugerei erscheint etwa der Gedanke an eine Blutelfen-Magierin äußerst verlockend.



SILBERMOND Pompöse Hauptstadt der Blutelfen.

INTERVIEW MIT JEFFREY KAPLAN UND TOM CHILTON

„Die neuen Völker sollten zur Scherbenwelt passen."



JEFFREY KAPLAN ist Lead Designer bei Blizzard.



TOM CHILTON ist Lead Designer bei Blizzard.

PC Games: Die beiden neuen spielbaren Völker für **The Burning Crusade** stehen jetzt fest. Wie läuft bei euch ein solcher Entscheidungsprozess ab und was sprach konkret für die Draenei?

Kaplan: „Das ist wirklich eine Team-Leistung; jeder hat so seine Vorstellungen, welche Völker in **World of Warcraft** spielbar sein sollten. Unsere wichtigste Inspirationsquelle sind natürlich die früheren **Warcraft**-Spiele. Ein entscheidender Faktor ist auch der Hauptschauplatz der Erweiterung. Der ist bei **The Burning Crusade** die Scherbenwelt, also wollten wir Völker, die zu diesem Handlungsrahmen passen. Da sind die Draenei sehr sinnvoll, weil sie zusammen mit den Orks ursprünglich auf dem Planeten Draenor lebten, aus dem später die Scherbenwelt wurde."

PC Games: Wer war denn sonst noch so in der Endauswahl?

Kaplan: „Wir haben eine lange Liste und diskutieren, wie die einzelnen Kandidaten zu Horde oder Allianz passen könnten und fertigen eine Menge Konzeptskizzen an. Es ist ein langer Vorgang, bei dem sehr viele Leute involviert sind. Wir hatten auch über Kobolde nachgedacht. Das wäre eine coole Idee für ein spielbares Volk, wenngleich es bei **The Burning Crusade** nicht geklappt hat. Aber das schließt nicht aus, sie bei einer späteren Erweiterung zu berücksichtigen."

PC Games: Dann bliebe nur noch die Preisfrage, ob Kobolde besser zur Allianz oder zur Horde gehören ...

Kaplan: „Oh ja, es gäbe für beide Seiten gute Argumente ..."

Chilton: „Wir haben auch schon über das Konzept eines neutralen spielbaren Volks nachgedacht. Eine solche Entscheidung hätte weitreichende Auswirkungen auf die ganze Spielwelt. Wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist, könnten wir uns vorstellen, diese Idee umzusetzen."

PC Games: Warum hat es angesichts der vielen anderen Neuerungen von **The Burning Crusade** nicht auch für neue Klassen gereicht?

Chilton: „Auf Dauer gesehen können wir nur eine bestimmte Anzahl von Klassen erschaffen, die sich auch deutlich voneinander unterscheiden. Klar ließen sich ständig mehr Klassen machen, bei denen es sich nur um Kombinationen bereits vorhandener Professionen handelt. Aber uns ist es wichtig, dass sich jede einzelne Klasse wirklich anders spielt, entsprechend vorsichtig sind wir da mit Neuzugängen. Es wird sicherlich irgendwann der Tag kommen, an dem wir zusätzliche Charakterklassen hinzufügen. Aber bei dieser Erweiterung noch nicht."

PC Games: Wie sieht der Erweiterungsfahrplan für die Zukunft aus? Wenn **The Burning Crusade** herauskommt, sind auch schon rund zwei Jahre seit der Veröffentlichung von **World of Warcraft** in Nordamerika vergangen.

Chilton: „Wir würden wirklich gern häufiger Erweiterungen abliefern. Aber wir haben uns entschieden, unser Entwicklungsteam nicht in verschiedene Gruppen aufzuteilen. Für Blizzard-Produkte ist ein gewisser Grad von Konsistenz wichtig, und den erreichen wir nicht, wenn bestimmte Leute nur an einer Erweiterung arbeiten, aber nicht am Live-Spiel. Deshalb dauert es bei uns manchmal ein wenig länger, aber es zahlt sich letztendlich für die Spieler aus."

PC Games: Gibt es keinen großen Druck von der Vivendi-Konzernspitze, da mehr Gas zu geben?

Kaplan: „Den meisten Druck machen wir uns selbst. Wir spielen ja privat jeden Tag, haben Level-60-Charaktere auf verschiedenen Servern – und für die wollen wir endlich die Erweiterung (lacht)! Aber es gibt keinen großen Druck von oben. Da ist man sehr zufrieden mit dem Erfolg von **World of Warcraft** und lässt uns machen, was wir für richtig halten."



ALTE FEINDE, NEUE WELT Auf Spieler-gegen-Spieler-Servern kommen sich Horde und Allianz schnell nahe, beide Fraktionen haben je eine Basis auf der Hellfire-Halbinsel.

Gelb sind die vorherrschenden Farbtöne in der von fruchtbaren Ebenen geprägten Landschaft. Es gibt auch mächtige Gebirge, Wasserfälle und Hochebenen, die durch Hängebrücken miteinander verbunden sind. Nicht zu vergessen: Vier der neuen Zonen von **The Burning Crusade** sind im guten alten Azeroth angesiedelt. Blutelfen und Draenei sind mit jeweils zwei Startregionen inklusive eigener Hauptstädte ausgestattet, in denen sich neue Charaktere etwa bis Level 20 aufschwingen.

Bei den Bauplänen für die neuen Instanzen wollen die Designer es möglichst vielen Spielertypen recht machen. Angesagt sind deshalb Dungeons mit mehreren Bereichen, die unterschiedliche Anforderungen an Charakterlevel, Gruppengröße und Zeit-Investment stellen. Ein gutes Beispiel für die „Jedem etwas"-Gesinnung ist die Instanzensammlung der Hellfire-Zitadelle, wo es vom Fünfer-Grup-

INTERVIEW MIT SHANE DABIRI

„Gesockelte Items geben dem Spiel eine ganz neue Dimension."



SHANE DABIRI ist Lead Producer bei Blizzard.

PC Games: Das Endgame bei **World of Warcraft** ist viel aufwändiger als der Spielbeginn. Was rätst du jemandem, der nur ein paar Stunden Zeit pro Woche erübrigen kann?
Dabiri: „Ich würde ihm sagen, dass er sich auf **The Burning Crusade** freuen sollte. Da fügen wir jede Menge solo-freundliche Quests hinzu, um von Stufe 60 bis 70 zu kommen. Denn es ist nicht so, dass Du unbedingt in einer Gruppe sein musst, sobald du die 60 gerissen hast. Die neuen Endgame-Inhalte wie zum Beispiel die fliegenden Reittiere erfordern dagegen mehr Aufwand, die Hardcore-Spieler wären sonst im Nu mit allem durch."
PC Games: Wieviel Komplexität steckt hinter dem Sockelsystem?
Dabiri: „Das gibt dem Spiel eine ganz neue Dimension. Eine Vielzahl verschiedener Juwelentypen lassen sich in die Sockel einbauen, im Laufe der Zeit fügen wir immer mehr hinzu – die Möglichkeiten sind endlos. Die Spieler tunen und tweaken, um die beste Sockel-Konfiguration aus den besten Items heraus zu holen."
PC Games: Haben gesockelte Gegenstände auch für die anderen Berufe neben der Juwelenschleiferei eine Bedeutung?
Dabiri: „Es gibt sehr viele neue Rezepte, zum Beispiel um Items mit freien Sockeln überhaupt herzustellen. Denkbar ist aber auch, dass sich Juwelen zusätzlich verzaubern lassen. Es dürfte also einiges an Zusammenspiel zwischen den einzelnen Berufen geben."
PC Games: Kannst du mit Blick auf den Terminkalender überhaupt noch selbst spielen?
Dabiri: „Vielleicht ein bisschen weniger als sonst, aber die wöchentliche Schlachtzug-Gruppe bekomme ich immer unter; meine Gilde ist gerade im Geschmolzenen Kern aktiv. Wir müssen als Entwickler auch zugleich Spieler und Teil der Community sein, um am Ball zu bleiben."

pen-Dungeon so ab Level 58 bis zum High-End-Kampf gegen den 71-Elite-Ober-Ork Kargath Bladefist einiges zu tun gibt.

Ausrüstungs-Tuning

Eine eher unscheinbare wirkende Neuerung mit dramatischen spielerischen Auswirkungen ist die Einführung gesockelter Ausrüstungsgegenstände. Den epischen Streitkolben „Hammer der Sonne" zum Beispiel besitzen sicher auch andere Spieler auf Ihrem Server, aber durch Juwelenbestückung seiner drei freien Slots individualisiert man das gute Stück. Jede eingefügte Edelsteinsorte sorgt nicht nur für einen anderen Einzelbonus, es winken auch zusätzliche Nebenwirkungen bei bestimmten Kombinationen (zum Beispiel mehr Lebenspunkte, wenn alle verwendeten Steine grün sind). Der neue Berufsstand des Juwelenschleifers, der Rohstoffe gezielt in verschiedene einbaubare Juwelentypen verwandelt, dürfte gut ausgelastet sein. Aber nicht nur im Auktionshaus finden Sie schöne Dinge, um leere Sockel zu stopfen; manche ausgefallene Spitzenware wird als „Bindet beim Aufsammeln"-Belohnung nach Bosskämpfen gedroppt.

Weiter erweitern

Zum Abschluss unseres Blizzard-Besuchs spinnen wir mit den Designern noch ein bisschen über längerfristige Zukunftspläne in Sachen **World of Warcraft**. Weitere Erweiterungen nach **The Burning Crusade**? Sind schon in der Planung, über unterschiedliche Schwerpunkte denkt man nach. Die maximale Charakterstufe könnte zukünftig weiter in Zehn-Stufen-Schritten nach oben erweitert werden. Das Thema „zusätzliche Klassen" will man zu einem späteren Zeitpunkt angehen, als Beitrittskandidaten-Ideen schwirren zum Beispiel Rune Master oder Necromancer unverbindlich herum.

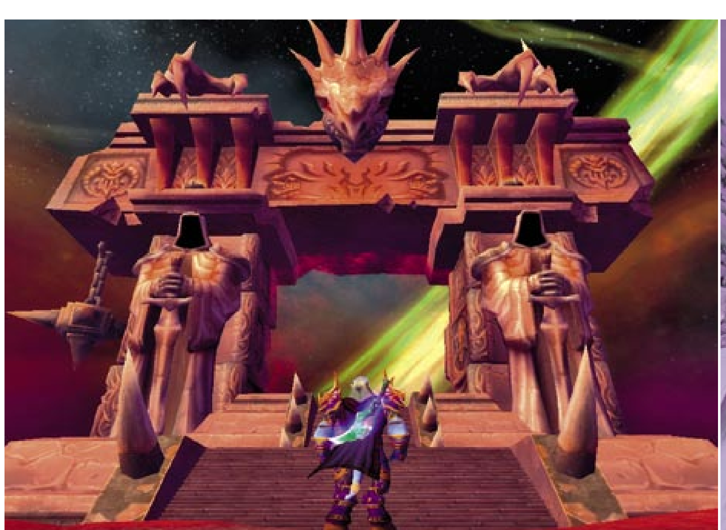
Aber das ist noch Zukunftsmusik, jetzt hoffen die 6,5 Millionen Angehörigen der **WoW**-Nation erst einmal auf Weihnachten mit **The Burning Crusade**. „An Ideen herrscht bei uns nie Mangel ... nur an Zeit", grinst Lead Designer Jeffrey Kaplan „Die Ideen sind der einfache Teil, die kommen von allen Mitgliedern des Teams – bis hin zu unserer Empfangsdame. Aber diese Ideen in Top-Qualität umzusetzen, das ist das eigentliche Kunststück."

HEINRICH LENHARDT

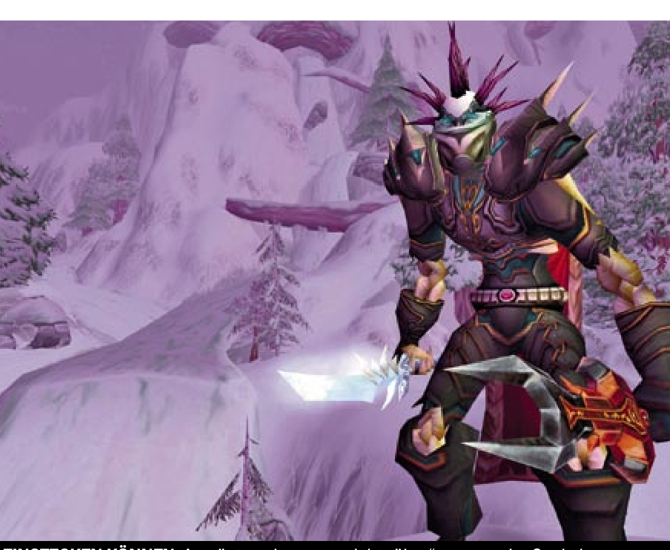


***The Burning Crusade** dürfte alle Midlife-Crisis-Ansätze unter **WoW**-Spielern wegblasen; allein wegen der Aussicht auf Level 70 kommt man kaum um die Erweiterung herum. Die gelungen wirkenden Startzonen der beiden Zusatzvölker bieten auch ganz neuen Helden einiges an Stoff. Und wenn Sie jetzt schon viel Zeit mit der Hatz nach optimalen Gegenstand-Konfigurationen und Auktionshaus-Schnäppchenjagd verplempern, dann warten Sie erst mal die Komplexitätspotenzierung der Ausrüsterei durch Einführung des Sockelsystems ab.*

Entwickler: Blizzard
Anbieter: Vivendi
Termin: 4. Quartal 2006



BLICK ZURÜCK Das Dunkle Portal führt von den Verwüsteten Landen in die Scherbenwelt, welche dieser einsame Draenei gerade betreten hat.



EINSTECKEN KÖNNEN Ausrüstung kann gar nicht „über" genug sein; Sockelgegenstände lassen sich weiter verbessern, indem Sie Juwelen beifügen.



Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Der Kane ist ihr Schicksal: Neue Details von A bis Z zur Kultstrategie-Fortsetzung, direkt aus der Kommandozentrale des Entwicklungsteams.

Die im Tiefflug über die Landschaft knatternden Orcas wirbeln Luft und Staub auf, während ein dicker Mammut-Panzer schläfrig vor einer GDI-Militärbasis parkt. Indes macht sich eine Kolonne des leichteren Tank-Typs Predator auf den Weg, begleitet von einigen spritzig kurvenden Pitbull-Geländewagen. Orange-bräunliche Farbtöne dominieren die verödet wirkende Szenerie, in den Ruinen halb zerstörter Städte sind vereinzelt Infanteristen verschanzt. Und dann nähern wir uns einem Feld ebenso verführerisch wie bedrohlich funkelnder grüner Kristalle, die in verschiedenen Größen herangewachsen sind. Ein Erntefahrzeug tuckert durch den Kristallwald und baut den wertvollen Rohstoff namens Tiberium ab, der die Kriegsmaschinerie des Jahres 2047 am Laufen hält ...

Nach der ersten Ankündigung von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** war die Erregung groß im PC-Games-Offiziersstab. **Command & Conquer** war schließlich eines der richtungsweisenden Programme der Neunzigerjahre, faszinierte durch Strategiespiel-Innovationen und die originelle, eigenwillige Story. Der unbezähmbare Drang, erstmals Tiberium auf dem fruchtbaren Boden einer modernen 3D-Grafik-Engine wuchern zu sehen, trieb uns ins Entwicklungsstudio Electronic Arts Los Angeles. Dort kündet die Innenausstattung mit zahlreichen Tolkien-Modelle und Fantasy-Gemälden noch von der Produktion des unlängst veröffentlichten **Die Schlacht um Mittelerde 2**. Wir streben aber in den „War Room", eine vergleichsweise gemütliche Mischung aus Konferenzraum und Wohnzimmer, in dem die Entwicklungsteams sonst ihre Besprechungen abhalten. Hier empfangen uns Executive Producer Mike Verdu, Lead Designer Jason Bender und Producer Amer Ajami.

Einheiten-Skizzen zieren die Wände, auf dem Monitor flimmert der erste Test-Level von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Um richtig in Kampagnen-Missionen reinzuspielen, dafür ist es zu früh: Manche Details sind noch nicht festgelegt, am Engine-Code wird intensiv gehämmert. Kein Wunder, schließlich ist eine Veröffentlichung des Spiels erst im Laufe des Jahres 2007 zu erwarten (ohne nähere Andeutungen zum mutmaßlichen Monat). Zwar bleibt die Identität der neuen, dritten Fraktion vorerst ein Tabuthema (Mike Verdu kommentierte unsere vorgetragenen Theorien lediglich mit einem höflich-neutralen Grinsen), ansonsten haben wir bei unserem Studiobesuch aber gründlich neue Informationen gesammelt – nur Tiberium ernten ist schöner.

> Zu jedem der anderen Spiel-Universen blubbern bei uns Ideen herum, aber jetzt liegt der Fokus erst mal auf Tiberium Wars.

A wie Alarmstufe Rot

Die Entwicklung von **Alarmstufe Rot 3** wurde zugunsten der Tiberium-Kriege erst einmal zurückgestellt, ist aber nicht vom Tisch. Der sich nicht übertrieben ernst nehmende Paralleluniversums-Cousin der **Command & Conquer**-Reihe soll zu einem späteren Zeitpunkt sein Comeback feiern. Auch der mit Realwelt-Beigeschmack versehene Serien-Ableger **Generäle** ist keinesfalls vergessen, „Zu jedem dieser Spiel-Universen blubbern bei uns Ideen herum, aber jetzt ist der Fokus erst einmal auf **Tiberium Wars**", fasst es Executive Producer Mike Verdu zusammen.

B wie Blaue Zonen

Es grünt so grün wo Tiberium-Kristalle sprießen. Wegen der farblichen Verwechslungsgefahr wurden die lebensfreundlichen, weitgehend Tiberium-freien Spielgebiete namentlich umgetüncht und heißen jetzt „blaue Zonen" (unbedenklich, weil es die blaue Tiberium-Darstellungsvariante aus **Tiberian Sun** nicht mehr gibt). Keine Farbcode-Änderungen dagegen bei den roten (lebensfeindliche Tiberium-Wüsten) respektive gelben Zonen (ökologisch angeschlagene Mischgebiete).

C wie C & C Twilight

Dieser jahrelang spekulativ als **Tiberian Sun**-Nachfolger gehandelte Titel wird für ewig ein Mythos bleiben. Das Projekt wurde niemals offiziell angekündigt. Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, dass Westwood Las Vegas vor der Schließung dieses Studios an einem **Command & Conquer**-Projekt arbeitete, das nie das Licht der Welt entblickte. **Tiberium Wars** hat damit nichts zu tun, ist ein Neuanfang.

D wie Dipl.-Ing.

„Ingenieure mussten unbedingt wieder rein – die armen Kerle rennen als einzige unbewaffnete Einheit übers Schlachtfeld", grinst Lead Designer Jason Bender. Die Fähigkeit dieses Einheitentyps, feindliche Gebäude kurzerhand für die eigene Seite umzuwandeln, ist eine wichtige Würze fürs **Command & Conquer**-Rezept: „In Multiplayer-Partien fragst du dich ständig, an welchem Punkt der Gegner einen Ingenieurs-Rush versucht ...", sinniert Jason.

E wie Einheiten kombinieren

Man kann nicht beliebig jegliches Kriegsgerät miteinander verschrauben. Aber unter dem Stichwort „Kombinationsfreudigkeit" stellen sich die Designer verschiedene Methoden vor, wie jede Fraktion durch bestimmte Zusammenfügungen zusätzliche Sonderfähigkeiten erhält. Typisches GDI-Beispiel: Scharfschützen können auch als Aufklärer fungieren, die Luftangriffsziele für Orcas und Firehawks ausspähen und markieren. Angedacht sind auch Boni und Spezialmanöver, die sich ergeben, wenn man bestimmte Einheiten in einer Formation zusammenpackt.

E wie Erntedankfest

Keine Änderungen beim Ressourcen-System: Energie (durch Kraftwerke-Bau) und Tiberium

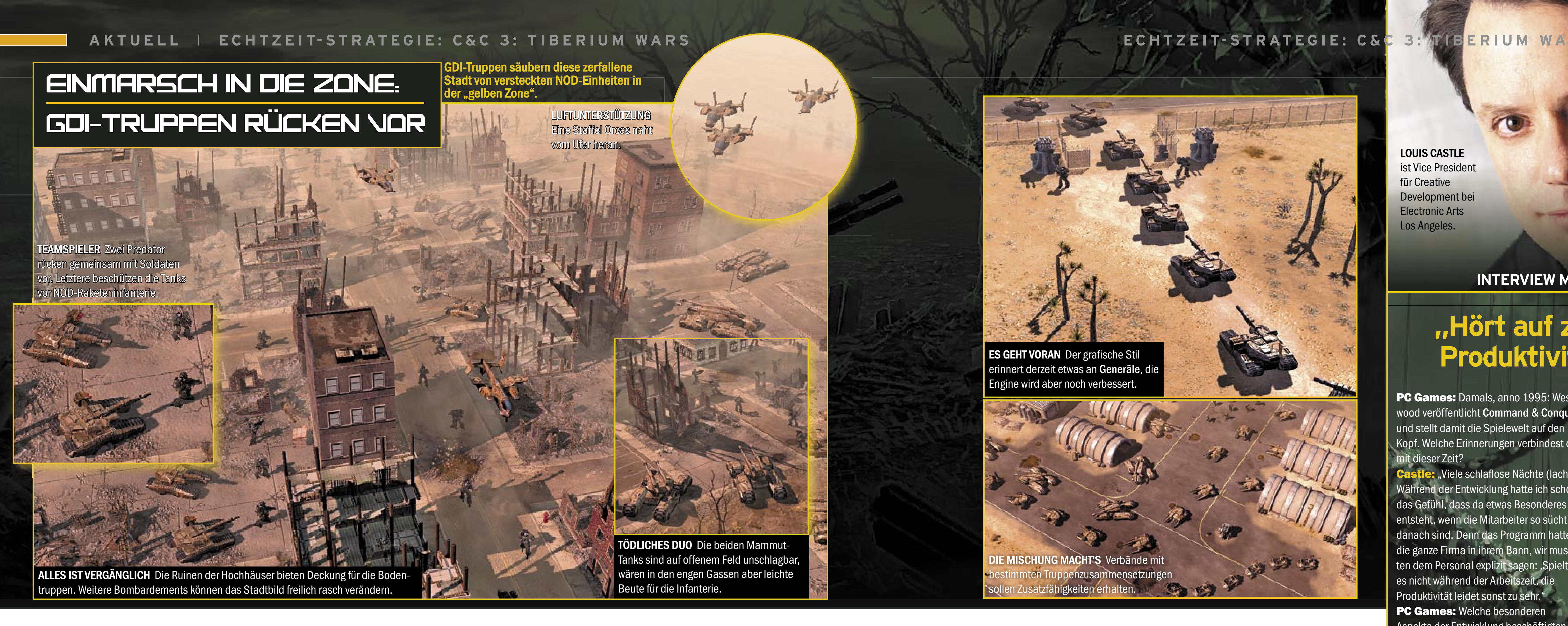


TIBERIUM-FREIE ZONE In dieser Region ist die Welt noch in Ordnung, statt giftiger Kristalle wuchern gepflegte Grünanlagen. Eine GDI-Militärbasis schützt die Stadt vor einer NOD-Invasion.

SCHWER IN SCHALE
Bei allen Vehikel-Fortschritten braucht sich die Infanterie nicht zu verstecken. Mit schweren Rüstungen, neuen Waffen und der Fähigkeit, Gebäude zu besetzen, spielt das Fußvolk eine wichtige Rolle.

EINMARSCH IN DIE ZONE: GDI-TRUPPEN RÜCKEN VOR

GDI-Truppen säubern diese zerfallene Stadt von versteckten NOD-Einheiten in der „gelben Zone".



LUFTUNTERSTÜTZUNG Eine Staffel Orcas naht vom Ufer heran.

TEAMSPIELER Zwei Predator rücken gemeinsam mit Soldaten vor. Letztere beschützen die Tanks vor NOD-Raketeninfanterie.

ALLES IST VERGÄNGLICH Die Ruinen der Hochhäuser bieten Deckung für die Bodentruppen. Weitere Bombardements können das Stadtbild freilich rasch verändern.

TÖDLICHES DUO Die beiden Mammut-Tanks sind auf offenem Feld unschlagbar, wären in den engen Gassen aber leichte Beute für die Infanterie.

ES GEHT VORAN Der grafische Stil erinnert derzeit etwas an **Generäle**, die Engine wird aber noch verbessert.

DIE MISCHUNG MACHT'S Verbände mit bestimmten Truppenzusammensetzungen sollen Zusatzfähigkeiten erhalten.

(durch Schürfaktivitäten der Erntefahrzeuge) sind alles, was das Kommandanten-Herz begehrt.

F wie Fan-Treffen

Das Studio will während der Entwicklung auserwählte Vertreter der Community einladen, um das Spiel zu begutachten und Verbesserungsvorschläge anzubringen. Diese Methode wurde bereits bei der Produktion von **Schlacht um Mittelerde 2** erfolgreich praktiziert: „Basierend auf dem Feedback haben wir dann Änderungen bei der Funktion der Marine-Einheiten und der Spiel-Balance vorgenommen", berichtet Mike Verdu vom letzten gemütlichen Beisammensein.

G wie Gebäude

„Infanterie ist generell viel flexibler als in den Vorgängern", betont Jason Bender. Eine der zahlreichen modernen Genre-Konventionen, die erstmals auch bei einem **Tiberium**-Spiel Einsatz finden, ist das Verschanzen von Soldaten in Gebäuden, um besser geschützt zu sein. Wie lange man dabei ein Dach über dem Kopf hat, ist die andere Frage, denn mit viel grafischem Glitter wie dynamisch weggesprengten Einzelteilen lässt sich so ziemlich jedes Gebäude auf der Karte zerstören.

H wie Humvee

Dieser Geländewagen aus **Command & Conquer Generäle** ist die Inspirationsquelle für den neuen Pitbull-Jeep der GDI.

I wie Intelligenz, künstliche

Nicht nur die Schwierigkeit, sondern auch der Stil der Computergegner lässt sich einstellen. Damit sollen versierte Spieler gezielt bestimmte Situationen trainieren können, die sich in Multiplayer-Partien ergeben: Wie reagiere ich auf Rush-Taktiken? Was mache ich gegen drei Defensivkünstler, die in ihren Basen vor sich hin produzieren? Auch die Charakteristik von Computer-Verbündeten lässt sich auf diese Weise definieren Bei der Einstellung „adaptiv" versucht die künstliche Intelligenz, Ihren Spielstil zu analysieren und mit ähnlichen Taktiken dagegenzuhalten.

J wie Jason Bender

Der Lead Designer von **Tiberium Wars** ist ein erfahrener Stratege, arbeitete zuvor an **Generäle** sowie **Schlacht um Mittelerde**. Seine Lieblingserinnerung an die klassischen Serienstory: „Als Seth auf der NOD-Seite dir damals sagte, dass es an der Zeit wäre, die Ostküstler der USA zu überfallen und hinzufügte: ‚Kane weiß davon nichts, aber mach dir deswegen keine Sorgen ...' Und dann kam Kane mit seiner Pistole herein, beseitigte Seth von der Bildfläche und sagte trocken: ‚Hallo, ich bin Kane' – das werde ich nie vergessen, das war doch mal eine gute Selbstvorstellung!"

K wie Kampagnen

Für jede der drei Fraktionen ist eine eigene Kampagne geplant, die voraussichtlich jeweils rund fünf bis sieben „Theatre of War" genannte Einsatzgebiete enthalten, welche wiederum aus mehreren nicht-linearen Missionen bestehen. Ob man mit GDI oder NOD beginnt, ist dem Spieler freigestellt. Aber erst nach Absolvierung dieser beiden Seiten lässt sich die abschließende Kampagne mit der geheimnisvollen neuen Partei freischalten. Die Story soll dabei einem eindeutigen Ende entgegenstreben, ohne verschiedene Schlussvarianten.

L wie Leitbild

Beim Design der Einheiten orientiert sich das Entwicklungsteam primär am allerersten **Command & Conquer**, aber weniger am zweiten Serienteil **Tiberian Sun**. Ausnahmen (in Form von Mech-Einheiten) bestätigen diese Regel.

M wie Multiplayer

Bis zu acht Spieler tummeln sich gleichzeitig in Online-Partien. Dank integrierter VOIP-Technik können Sie Ihren Mitstreitern dabei etwas flüstern, Sprachkommunikation per Headset ist also Standard. Zudem ist mit genreüblichen Statistik- und Ranglisten-Features zu rechnen.

N wie NOD

Die Tiberium-verehrende Bruderschaft unter Führung des Ehrenvorsitzenden Kane ist der traditionelle GDI-Gegenspieler. Die NOD-Fraktion soll die Sonderfähigkeit erhalten, mit ihrer kompletten Basis umziehen zu können. Zu den wiederkehrenden Einheiten dürften auf jeden Fall Stealth-Panzer und Attack Bike gehören. „Die sind einfach zu spaßig, um sie zu vergessen", meint Jason Bender.

O wie Observer-Modus

Lust aufs Zugucken ... bei Online-Partien? „Die Idee dazu kam angesichts unserer internen Spielturniere, bei denen sich immer wieder Zuschauertrauben

bildeten", berichtet Jason Bender: „Es kann schon sehr unterhaltsam sein, zwei wirklich gute Spieler zu beobachten, wie sie aufeinander losgehen." Turniere und Webseiten sollen auf sehenswerte Paarungen von Top-Spielern hinweisen. Dank entsprechender Tools sind auch Features wie Reporterkommentare oder grafische Hervorhebung von Schlüsselszenen denkbar, ähnlich wie bei einer Fußball-Übertragung im Fernsehen.

P wie Petroglyph

Viel Personal aus den Tagen des ersten **Command & Conquer**-Spiels hat sich inzwischen beim Entwicklungsstudio Petroglyph in Las Vegas angesammelt. Diese Veteranen haben mit der neuen **Tiberium**-Fortsetzung aber nichts zu tun, sie arbeiten an **Forces of Corruption**, einer Erweiterung zu Lucas Arts' **Star Wars: Empire at War**.

R wie Reaktionszeit

„Bei einem **Command & Conquer**-Spiel erwartest du ein flottes, flüssiges Spielerlebnis, die Einheiten müssen wirklich sofort auf jeden Klick reagieren", stellt Executive Producer Mike Verdu fest. Diese gewisse Trägheit, die man vom Kommandieren der mittelirdischen Massenverbände in Erinnerung hat, soll deshalb ausgemerzt werden. Die Anzahl der Logik-Frames pro Sekunde wird im Vergleich zu den Render-Frames erhöht, das Programm checkt also häufiger die Eingaben des Spielers und setzt sie rascher um.

S wie SAGE-Engine

Die zuletzt bei **Schlacht um Mittelerde 2** verwendete SAGE-Engine wird nicht nur mit neuen Grafikeffekten (Wasser, Feuer, Rauch et cetera) aufgewertet. Auch bei größeren Truppenansammlungen sollen die Einheiten flotter reagieren (siehe „Reaktionszeit"). Zu den Performance-Optimierungen gehört zudem eine Renovierung der Speicherverwaltung, um Ladezeiten zu verringern.

T wie Tiberium

An der Spielwelt-Ausarbeitung war sogar die amerikanische Elite-Hochschule Massachusetts Institute of Technology beteiligt, wie Mike Verdu erzählt: „Wir haben einige MIT-Wissenschaftler gebeten, mit uns die Eigenschaften von Tiberium und seiner Ursprünge zu definieren. Zum Beispiel, wie es auf der atomaren Ebene funktioniert, wie es Lebewesen beeinflusst und

LOUIS CASTLE ist Vice President für Creative Development bei Electronic Arts Los Angeles.

INTERVIEW MIT LOUIS CASTLE

„Hört auf zu spielen, die Produktivität leidet ... "

PC Games: Damals, anno 1995: Westwood veröffentlicht **Command & Conquer** und stellt damit die Spielewelt auf den Kopf. Welche Erinnerungen verbindest du mit dieser Zeit?

Castle: „Viele schlaflose Nächte (lacht)! Während der Entwicklung hatte ich schon das Gefühl, dass da etwas Besonderes entsteht, wenn die Mitarbeiter so süchtig danach sind. Denn das Programm hatte die ganze Firma in ihrem Bann, wir mussten dem Personal explizit sagen: ‚Spielt es nicht während der Arbeitszeit, die Produktivität leidet sonst zu sehr.'"

PC Games: Welche besonderen Aspekte der Entwicklung beschäftigten dich seinerzeit?

Castle: „Ich hatte mich damals vor allem um die technische Seite der Video-Zwischensequenzen gekümmert und die Kompressionsroutinen programmiert. Für mich war die Aussicht auf bildschirmfüllende Videos absolut erstaunlich. Denn bevor CD-ROMs als Datenträger etabliert waren, konntest du nur sehr kurze Videoclips in kleinen Fenstern haben. Sie jetzt in voller Bildschirmgröße darstellen zu können, war schon spektakulär.
Und ich war wirklich fasziniert von den Story-Aspekten. Ich bin ein großer Fan von Orson Scott Cards Roman **Endor's Game** und anderen Büchern, die sich mit der Idee beschäftigen, dass jemand eine Computerkonsole benutzt, um etwas höchst Reales zu manipulieren."

PC Games: Bleibt man noch in Kontakt mit den alten Westwood-Kollegen?

Castle: „Das erste **Command & Conquer**-Team bestand aus etwa einem Dutzend Leuten, doch Westwood hatte am Ende 250 Angestellte in zwei Studios, da kann ich mich natürlich nicht an jeden einzelnen erinnern. Aber einige der Leute, mit denen ich jahrelang zusammengearbeitet habe, wurden enge Freunde, mit denen man in Kontakt bleibt."

PC Games: Warum wurde die original **Tiberium**-Serie zugunsten von Neuentwicklungen wie **Generäle** so lange vernachlässigt?

Castle: „Wir hatten seinerzeit die Idee für ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich mehr um die Generäle an sich dreht, ihre Kompetenzen und Entscheidungen. Das damalige Designteam wollte aber nicht ins **Command & Conquer**- oder **Alarmstufe Rot**-Universum gehen, um diese Idee umzusetzen. Also haben wir eine neue, mehr zeitgemäße Spielwelt erschaffen, deren Einheiten und Waffensystem stärker von realistischer Militärtechnologie beeinflusst sind.
Es war aber nie ein Thema, die älteren Serien aufzugeben. Doch die Situation sah so aus: Hier ist diese tolle Idee, sie passt nicht so recht zu unseren vorhandenen Spielwelten, also lasst uns etwas Neues machen, um sie unterzubringen.
Jedesmal, wenn wir ein neues Projekt beginnen, sehen wir uns **Command & Conquer** und **Alarmstufe Rot** genau an; Passen die Spielideen da hinein, bringen sie die Serie voran? Jetzt sind wir sehr davon überzeugt, dass wir etwas haben, was wirklich spannend für das **Tiberium**-Universum ist – und das ist immer noch einer meiner Lieblinge."

PC Games: Was konkret gefällt dir an der neuen Fortsetzung?

Castle: „Was ich an **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** so sehr mag: Wir gehen zurück zu den Kerntugenden, die die Serie zu etwas Besonderem machten. Die Betonung liegt auf hohem Spieltempo und einer komplexen, dramatischen Story mit dynamischen Charakteren. Das hebt uns wirklich von anderen Produkten ab. Falls wir weitere **Tiberium**-Spiele machen sollten, kannst du damit rechnen, dass diese Betonung beibehalten wird, denn das ist am meisten sinnvollsten für dieses Spieluniversum."

PC Games: Ihr betreibt viel Aufwand mit der Ausarbeitung und Vertiefung des ganzen Handlungsrahmens. Gibt es da etwa Hintergedanken an **Command & Conquer**-Ausflüge in andere Medien wie die Filmbranche?

Castle: „Wir fragen uns eigentlich bei jedem Spiel, an dem wir gerade arbeiten, wie es in anderen Medien funktionieren könnte und ob sich eine Serie jenseits der Spielepackungen erweitern ließe. Wir haben derzeit keine Ankündigungen zu diesem Thema, aber wir sind immer an so etwas interessiert."

warum es solch eine starke Energiequelle ist.“ Dieses so genannte „White Paper“ bekamen wir bei unserem Besuch zu sehen und blätterten durch aufschlussreiche Kapitel wie „So bastelt man eine simple Tiberium-Batterie“ oder „Richtiges Verhalten, wenn man mit Tiberium in Berührung kommt“.

T wie Theatre of War

Jede Kampagne besteht aus mehreren dieser Einsatzgebiete, die sich auf eine bestimmte geografische Region konzentrieren. Dabei haben Sie häufig die Wahl zwischen verschiedenen, zum Teil eher kurzen Nebenmissionen, die Auswirkungen auf spätere Schlachten an diesem Schauplatz haben. So könnte man vor dem Sturm auf eine NOD-Basis erst versuchen, in einer Vormission den Flughafen zu erobern, um dem Feind die Luftunterstützung zu nehmen. Oder Sie verzichten auf diese Maßnahme, starten gleich den Hauptangriff und hoffen, durch die Zeitersparnis mit weniger NOD-Nachschub konfrontiert zu werden. Das Absolvieren von Nebeneinsätzen kann auch bestimmte Truppentypen für Ihre eigene Streitmacht freischalten. Die finale Mission in einem Theatre of War lässt sich durch solche Erfolge um einiges leichter gestalten.

T wie Transporter

„Truppentransporte sind immer so ein Mühsal in Echtzeit-Strategiespielen – du könntest es machen, lässt es wegen der Fummelei aber oft sein“, bemerkt Lead Designer Jason Bender. In **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** wird der Mitfahrbereich einfacher zu bedienen sein. Routine-Aufgaben wie das Ausladen der Passagiere am Ziel und die Rückfahrt des Transporters zur Basis erfolgen auf Wunsch vollautomatisch. Passagiere dürfen aus dem Gefährt heraus schießen, angesichts von Anti-Infanterie-Einheiten packt man sein Fußvolk also in einen Transporter, um eine schlagkräftige Angriffseinheit zu erhalten. Auch Erntefahrzeuge sollen ein paar Einheiten mit an Bord nehmen können, quasi als eingebaute Schutztruppe.

U wie User Interface

Die Bedienungsfeinheiten sind noch nicht alle festgelegt, aber an einer serientypischen Gewohnheit rüttelt man nicht: Der vertikal über den Bildschirm verlaufende Menübalken kehrt zurück, mit dem man von jedem Punkt des Spielfelds aus schnell Einheiten- und Gebäude-Produktionen in Auftrag gibt. Die Größe dieser Seitenleiste ist jetzt abhängig von der verwendeten Grafikauflösung und soll generell weniger Platz beanspruchen als früher.

V wie Videos

Die Entwickler betonen, dass auch kleinere, in den Spielverlauf integrierte Handlungselemente für Atmosphäre während der Missionen sorgen sollen. Aber alte Serien-Fans sind natürlich vor allem auf die Videoclips scharf, die bei den Vorgängern vor und nach den Missionen für Stimmung sorgten. Keine Sorge, demnächst beginnen die entsprechenden Dreharbeiten für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Technisch wird die Videoqualität natürlich auf dem Stand von heute sein. Zu den geplanten Schauspielern lässt man noch nichts verlautbaren (... wobei wir uns nur schwerlich jemand anderen als Joe Kucan in der Rolle von Kane vorstellen können). Stilistisch sollen die Videos weniger kitschig als in **Tiberian Sun** ausfallen, aber immer noch genug Humor haben.

W wie Wetterfühligkeit

Mike Verdu führt aus, was wir uns unter dem Feature „Wetter als Waffe“ vorzustellen habe: „Stell dir vor, du bist in der Lage, einen gewaltigen Ionen-Sturm auf dem Schlachtfeld zu beschwören und kannst seine Intensität und Bewegungsrichtung bestimmen. Dann denke dir Einheiten dazu, deren Angriffskraft und Geschwindigkeit von ihrer Entfernung zum Sturmzentrum abhängen. Das sorgt für eine interessante neue Schlachtfeld-Dynamik und fügt eine weitere Strategie-Ebene hinzu.“

W wie World Domination

Neben den Kampagnen gibt es diesen strategischen Spielmodus, bei dem Sie anhand einer Weltkarte planen, welche Territorien als nächste angegriffen und wo vorhandene Truppen stationiert werden. Dieser langfristige Eroberungsfeldzug ist quasi eine verbesserte Fortentwicklung des Ringkrieg-Modus von **Die Schlacht um Mittelerde 2**.

X wie Xenophobie

Pure Story-Spekulation: Rücken GDI und NOD angesichts einer Alien-Invasion zusammen? Wenngleich Electronic Arts zur Natur der dritten Fraktion hartnäckig schweigt, deutet der erste Trailer auf außerirdischen Besuch hin. Wetten auf die Scrin werden noch angenommen.

Y wie Yuri

„Das kann ich zumindest bestätigen: Bei der dritten Fraktion handelt es sich nicht um Yuri“, schließt Mike Verdu eine skurrile Vermischung mit dem **Alarmstufe Rot**-Universum kategorisch aus.

Z wie Zukunftspläne

Naht mit **Tiberium Wars** das endgültige Ende der **Tiberium**-Serie? „Nein“, sagt Lead Designer Jason Bender, denn die Trilogie-Theorie sei eine Fan-Szenen-Ausgeburt, aber nie offizielle Sprachregelung gewesen. Zwar soll es einen aufschlussreichen, befriedigenden Abschluss geben – aber mit genug Hintertürchen, um diese Spielwelt auch in Zukunft wieder besuchen zu können.

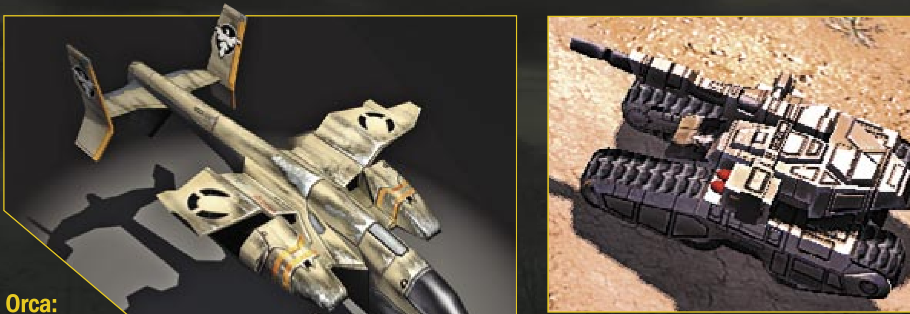
HEINRICH LENHARDT

Man soll sich ja auf seine Stärken konzentrieren, und dazu gehört bei **Command & Conquer** *nun mal die Story: Bemerkenswert viel Vorarbeit steckte das Team in die Ausarbeitung von Szenario und Handlungsrahmen. Für spielerische Detailanalysen ist es noch etwas früh, aber die Mischung aus Bewährtem (vertraute Einheiten, Ressourcen wie gehabt, flottes Spielgefühl) und Modernisierungen (interessante Spielmodi, neue taktische Optionen, Engine-Technik) zeugen von der Absicht, es Alt(-Serienkennern) und Jung(-Strategie-Einsteigern) gleichermaßen recht zu machen.*

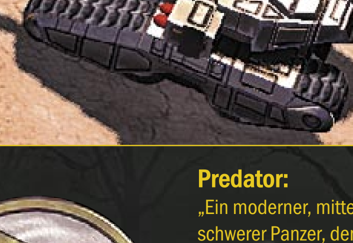
Entwickler: EA Los Angeles
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 2007

TRUPPEN-INSPEKTION: LERNEN SIE DIE NEUE GDI KENNEN

Jason Bender lässt sich in die Aufmarschpläne blicken: Der Lead Designer stellt uns einen Teil der geplanten GDI-Einheiten von Command & Conquer 3 vor.



Orca: „Orcas sind immer noch das Rückgrat der GDI-Luftwaffe, denn sie sind vielseitig, preiswert und lassen sich zu Spielbeginn leichter einsetzen. Mit ihrer Scan-Fertigkeit können sie Stealth-Einheiten enttarnen. Aber in Sachen Kampfkraft ist der Firehawk König der Lüfte.“



Predator: „Ein moderner, mittelschwerer Panzer, den du häufig im GDI-Fuhrpark siehst. Schneller, billiger und behender als der Mammut.“

Juggernaut: „Ein gigantischer wandernder Mech, der durch seine schweren Kanonen als Artillerie-Einheit dient, ideal zur Belagerung einer feindlichen Basis. Seine Metallbeine lassen ihn auch über Terrain stapfen, das Panzern Probleme bereitet; gleichzeitig sind sie seine Achillesferse, die bestimmte Einheiten ausnutzen können. Der Juggernaut bewegt sich sehr langsam, man sieht ihn also rechtzeitig nahen. Er braucht deshalb Unterstützung: Pack einen Mammut-Panzer und ein paar Luftabwehr-Einheiten vor ihn. Dann hast du ein langsames Regiment, das sich gut verteidigen und jeden Stützpunkt übel zurichten kann.“

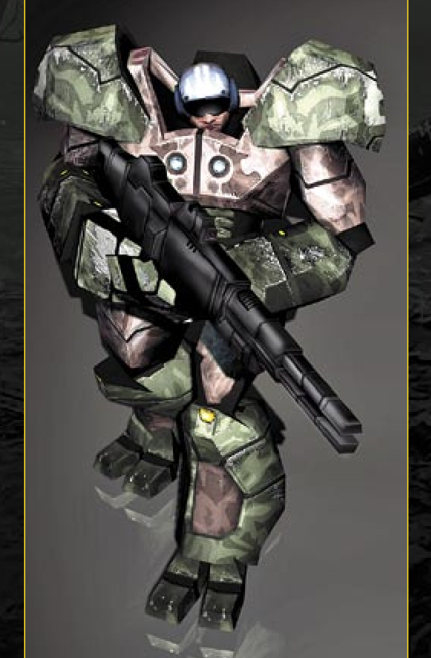


Pitbull: „Ein neuer Geländewagentyp, quasi der Humvee der Zukunft. Eine wichtige Einheit, vor allem in der Anfangsphase einer Partie. Sehr flink und dafür prädestiniert, Infanterie im Feld zu schützen.“

Infanterie: „Die Missile-Infanterie ersetzt den Grenadier, damit auch die GDI zu Beginn einer Partie über eine leicht herstellbare Luftabwehr-Einheit verfügt.

Zone Troopers sind dagegen Soldaten mit einem schweren Schutzanzug, damit sie durch Tiberium-Felder spazieren können, ohne dass ihnen gleich schlecht wird.

Commando-Truppen sind mit einem Raketenrucksack ausgestattet, können entsprechend schnell eine feindliche Basis überfallen und wieder abhauen. Jede Fraktion hat andere Spezialfähigkeiten für Commando-Einheiten.“



Firehawk: „Der GDI fehlte ein klassischer Jäger, der für Lufthoheit sorgt. Firehawks verwendet man primär gegen andere Flugeinheiten, sie können durch ihre Bombardement-Fähigkeit auch Gebäuden gefährlich werden.“

Rig: „Diese Unterstützungseinheit repariert Vehikel, damit du dafür nicht ständig zur Hauptbasis zurück musst. Du kannst einen Rig auch stationär deponieren, dann ist er eine Art Außenposten und repariert effizienter, entdeckt Stealth-Einheiten und wehrt sich mit Luftabwehrkanonen. Es lassen sich auch weitere Geschütztürme zur Verteidigung um ihn herum bauen.“

Mammut: „Langsame und schwerfällige Panzerwucht. Nichts womit du rushen willst, aber der Dicke glänzt im Endgame durch brachiale Feuerkraft. Ein verheerender Vehikel-Shredder.“





JASON BENDER ist Lead Designer bei Electronic Arts Los Angeles.

„Der GDI fehlte ein klassischer Jäger, der für Lufthoheit sorgt.“



„Unsere neue dritte Fraktion hat interessante Absichten …“

MIKE VERDU ist Executive Producer bei Electronic Arts Los Angeles.

INTERVIEW MIT MIKE VERDU

„Tiberium ist von zentraler Bedeutung für Gameplay und Handlung.“

PC Games: Was sind die typischen Merkmale der ursprünglichen **Command & Conquer**-Serie, wie unterscheidet sie sich von den Ablegern **Alarmstufe Rot** und **Generäle**?

Verdu: „Erstens ist da die Story. Wir haben das **Tiberium**-Universum kontinuierlich so weit entwickelt und beschrieben, dass es eine der gehaltvollsten Welten geworden ist, die ich je in einem Spiel gesehen habe. Bei uns arbeitet schon seit einiger Zeit ein Kernteam talentierter Leute an Hintergrundstory und Szenario für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Diese Truppe hat dem **Tiberium**-Universum mehr Tiefgang und Struktur hinzugefügt. Zum Beispiel wird die Evolution von GDI und NOD gründlich beschrieben, die Zeitleiste der Tiberium-Kriege, die Geschichte von Kane, der Zustand der Welt und viele weitere Details.

Das zweite Alleinstellungsmerkmal von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** ist die Zusammenstellung der Armeen unter deinem Kommando. Du wirst in der Lage sein, aktualisierte Versionen von klassischen **Command & Conquer**-Einheiten wie zum Beispiel Orca, Mammut-Panzer, Stealth-Panzer, Ionen-Kanone oder Commando zu steuern. Wir haben auch eine Menge cooler neuer Einheiten.

Der dritte Punkt ist das Tiberium. Es ist schließlich von zentraler Bedeutung sowohl für das Gameplay als auch die Handlung. GDI will es kontrollieren und zurück drängen, NOD will es verbreiten und damit die Menschheit verwandeln. Und unsere neue dritte Fraktion hat auch einige interessante Absichten, die dem Tiberium entspringen …“

PC Games: Viele Westwood-Veteranen aus der Anfangszeit der Serie haben inzwischen euer Team verlassen, welche Auswirkungen hat das auf den Entwicklungsprozess?

Verdu: „Louis Castle, einer der Mitbegründer von Westwood und ein echter Pionier im Echtzeit-Strategie-Genre, spielt bei der Entwicklung von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** eine zentrale Rolle. Zum einen bei der Story, zum anderen sorgt er dafür, dass die Essenz von **Command & Conquer** vermittelt und weiterentwickelt wird – bei dem Thema kann man nicht mehr Hardcore sein als Louis Castle. Es sind auch Veteranen von anderen **Command & Conquer**-Projekten der letzten Jahre im Team sowie Leute, die mit der Serie aufgewachsen sind und so die Fan-Perspektive haben.“

PC Games: Was können wir uns alles unter dem Kombinieren von Einheiten vorstellen?

Verdu: „Es gibt verschiedene Wege, wie du Einheiten-Kombinationen nutzen kannst, um das Gameplay zu beeinflussen. Zum einen kannst du sie miteinander verbinden: zum Beispiel etwas, das fliegt, mit etwas kombinieren, das eine dicke Kanone hat. Dann erhältst du einen neuen Einheitentyp, der sowohl fliegen als auch kräftig schießen kann.

Wir überlegen auch, wie wir uns die Dynamik zu Nutze machen können, wie sie mit dem IFV in der **Command & Conquer Alarmstufe Rot**-Serie oder dem Humvee in **Command & Conquer Generäle** eingeführt wurde: Stell dir ein gepanzertes Vehikel vor, das du mit vielen Sorten von Infanterie-Einheiten beladen kannst, die aus dem Vehikel heraus alle ihre Waffen und Sonderfähigkeiten nutzen können. Außerdem sehen wir uns an, wie verschiedene Einheiten zusammenarbeiten könnten, um neue Spezialfähigkeiten freizuschalten. Wie wäre es zum Beispiel, wenn du durch die Formierung von drei verschiedenen Vehikel-Typen eine ganz neue Funktion erhältst?“

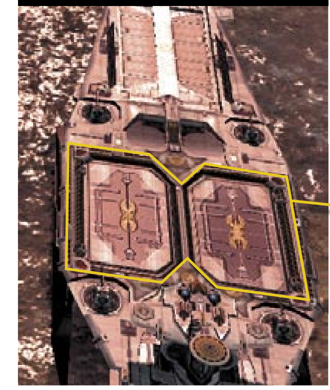
PC Games: Worauf liegt jetzt das Hauptaugenmerk bei den Engine-Verbesserungen?

Verdu: „Für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** machen wir eine Reihe von Verbesserungen, um sicherzustellen, dass sich das Spiel sehr schnell anfühlt und sofort reagiert. Wir wollen ein flottes, spaßiges Echtzeit-Strategiespiel mit klassischem **Command & Conquer**-Spielgefühl – und das bedeutet, dass die Einheiten sofort reagieren müssen, wenn du ihnen Kommandos erteilst. Es gibt auch eine grafische Generalüberholung, um massig schicke Partikel gleichzeitig auf den Bildschirm zu bringen. Damit verbessern wir Explosionen, Wetter und andere Spezialeffekte auf dramatische Art und Weise.“

PC Games: Obligatorische Abschlussfrage: Wie geht's Kane?

Verdu: „Oh, er ist putzmunter – und führt eine wiederbelebte NOD-Bruderschaft an, die der GDI großen Ärger bereitet …“

TRÄGER? Schaut man sich die Schiffe genauer an, entdeckt man jeweils zwei Buchten, die zum Landen und Starten von Orcas dienen könnten.







MÖRDERKÄLTE.
26. MAI 2006
HITMAN
BLOOD MONEY
www.hitman.com
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
Io-Interactive
PlayStation.2
XBOX
XBOX 360
PC DVD ROM
eidos



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. In diesem Monat spendierte Publisher Midway eine ganz besonders dickes Fanpaket:

Jeder Gewinner erhält eine Collector's Edition des Spiels, die Folgendes beinhaltet:

- Vollversion Rise & Fall
- T-Shirt
- Einen über 100 Seiten dicken Strategie-Guide mit allen wichtigen Infos
- Ein Midway Polo-Shirt
- Einen Midway-Schlüsselanhänger
- Einen Midway-Rucksack



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Rise & Fall

Civilizations at War | Sechs Leser und eine Leserin tauschten Jeans und Turnschuhe gegen Tunika und Sandalen ein, um in antike Schlachten zu ziehen.

Strahlender Sonnenschein und angenehme Temperaturen – genau die richtigen Bedingungen, um das Sandalenspektakel **Rise & Fall: Civilizations at War** anzuspielen. Dafür nahmen sieben Leserinnen und Leser insgesamt über 25 Stunden Anreisezeit in Kauf. Spitzenreiter Michael Kaselow (19) aus Penkun absolvierte allein sechs Stunden mit dem Pkw. Trotz der weiten Anfahrtswege trafen alle Teilnehmer pünktlich und auf das Spiel gespannt ein. Ebenfalls gespannt war Midways PR-Mann Oliver Beck, der sich extra den Samstag freigehalten hatte, um für Fragen bereitzustehen und der Sneak Peek beizuwohnen: Wie kommt **Rise & Fall** bei den Lesern an? Bereits am Tag zuvor hatte Oliver Beck auf den Spielerechnern eine Preview-Version installiert, die beide Kampagnen (Griechen und Ägypter) der Verkaufsversion sowie den Mehrspielermodus enthielt.

Nach kurzer Vorstellungsrunde bei Kaffee und leckerem Gebäck ging es mit der ersten Kampagne von **Rise & Fall** los. Gleich in der ersten Mission gilt es unter der Führung von Alexander dem Großen eine belagerte Stadt zu verteidigen. Der 23-jährige Student Thomas Pilling ist sogleich von **Rise & Fall** angetan. „Das ist ja mal ein richtig gutes Spiel", tönt es nur wenige Minuten nach dem Start aus seiner Ecke. Selbst seine mitangereiste Freundin Tina Demmler (24), die als Bürokauffrau-Fahrzeugtuning in ihrer Freizeit eher an Autos herumschraubt und eigentlich gar nicht am PC spielt, nutzte einen der freien Plätze im Gamelab, um sich in die Schlacht zu stürzen. Dabei bewies sie sofort ein geschicktes Händchen, denn als ihr Freund Thomas am Ende der ersten Mission bemerkt: „Nur gut, dass es im Level die Vase für meinen Helden gab, um dessen Energie wieder aufzufrischen", ruft sie grinsend: „Also ich habe das auch ohne Vase geschafft." Mit diesem Beispiel beweist Midways Strategiespektakel auf jeden Fall eine steile und motivierende Lernkurve, und zwar selbst für absolute Einsteiger. Der 21-jährige David Laeske, Student aus Seelbach, ist vor allem von der gelungenen Atmosphäre und den Helden begeistert „Die Helden bekommen durch die Zwischensequenzen Persönlichkeit, das motiviert ungemein zum Weiterspielen."

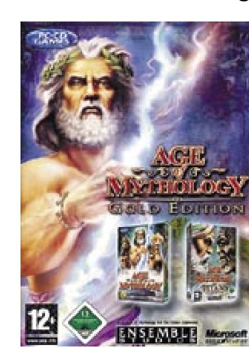
Auch Andreas Unger (26) aus Radeberg taucht sofort per Heldenmodus direkt ins Schlachtgeschehen ab. „Schade nur, dass die Zwischensequenzen im Vergleich zur Spielgrafik so grobpixelig wirken." Ein Wink an die Entwickler, hier vielleicht mit höher aufgelösten Videos zu arbeiten. Christopher Schulz (18) aus Buhlenberg empfindet den einzigartigen Heldenmodus in **Rise & Fall** als ungemein erfrischend: „Mittendrin bei den Schlachten mitzumischen, das haut einen echt weg", sagt er begeistert, während sein Held sich gerade durch gegnerische Reihen schnetzelt.

Standortwechsel

Nach etwa zwei Stunden Spielzeit in der Alexander-Kampagne geht es für unsere Leser weiter: ins alte Ägypten. Anstelle eines muskelbepackten Kämpfers führt nun eine äußerst knapp bekleidete Kleopatra die Spielertruppen an. Der Einstieg ist hier deutlich schwieriger, „Die erste Mission mit Kleopatra ist von Anfang an kein leichter Happen und könnte Strategieneulinge verschrecken", gibt Andreas zu bedenken. „Die Formationen klappen noch nicht

Geschichtsstunde

Wer Tuchfühlung mit antiken Helden aufnehmen möchte, spielt sich mit dem Klassiker Age of Mythology schon mal warm.



Vor zwei Jahren machte die **Age of Empires**-Reihe einen Abstecher in antike Gefilde. Gespickt mit einer Vielzahl an Solo-Missionen und mächtigen Mythologie-Einheiten wie beispielsweise der Hydra, ließen sich exzellente Schlachten am heimischen PC bestreiten. Allein mit dem Einzelspielermodus sind Sie gut und gern 40 Spielstunden lang beschäftigt. Besonders der Mehrspielermodus gehört aufgrund der vielfältigen Technologien, die Sie als Spieler kombinieren können, noch heute zu den Favoriten im Echtzeit-Strategiebereich. **Age of Mythology** gibt es inzwischen zusammen mit dem Add-on **Titans** als Gold-Edition bei diversen Anbietern zu recht fairen Preisen oder als Trial-Version auch zum Download. Benutzen Sie einfach auf unserer Webseite **www.pcgames.de** den Webcode 24SG . Was **Age of Mythology** allerdings fehlt, ist beispielsweise der frische Heldenmodus, der Sie in **Rise & Fall** die Schlachten hautnah miterleben lässt, oder der Bau mächtiger Festungsanlagen und Enterkämpfe auf hoher See.

»Ein echter Echtzeit-Knaller«



NAME: Frank Lehnen
ALTER: 37 Jahre
BERUF: Geschäftsführer
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, Battlefield 2

FRANK: „Die Grafik ist super und das Spiel zeigt schnell strategische Tiefe. Die Wegfindung müsste allerdings noch etwas verbessert werden und es fehlen noch Kleinigkeiten wie Schadensanzeigen bei gegnerischen Gebäuden und Einheiten, wenn ich im Heldenmodus spiele. Die gezeigte Version hat meine Erwartungen übertroffen, das Gameplay ist toll. Vor allem die Römer haben es mir angetan."

SCHIFF AHOI Die Seekämpfe mit den riesigen Galeeren machen ordentlich Spaß – nur bei der Wegfindung hapert es etwas. Midway weiß das und arbeitet intensiv daran.



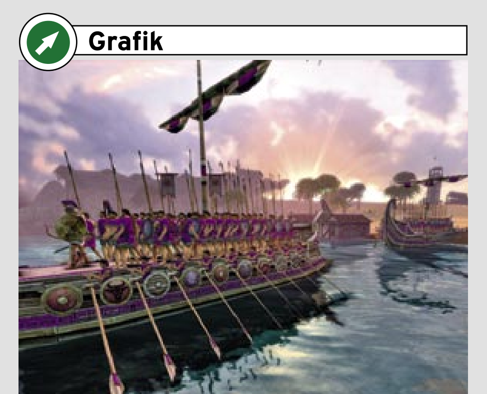
STÜRMEN Typisch für **Rise & Fall** sind solche Belagerungsszenarien. Nur mit entsprechenden Waffen schaffen Sie es, die mächtigen Maueranlagen zu durchbrechen.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Rise and Fall

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Grafisch sorgt **Rise & Fall** bei allen Teilnehmern für großes Entzücken am Monitor. Vor allem die Wasserdarstellung mit sanften Meereswogen und die Lichteffekte sind eine echte Augenweide.

PC Games: Der Name Titan-Engine ist Programm: Das leistungsfähige Arbeitspferd im Stall von Midway sorgt für wahren Grafikgenuss – die passende Hardware vorausgesetzt.

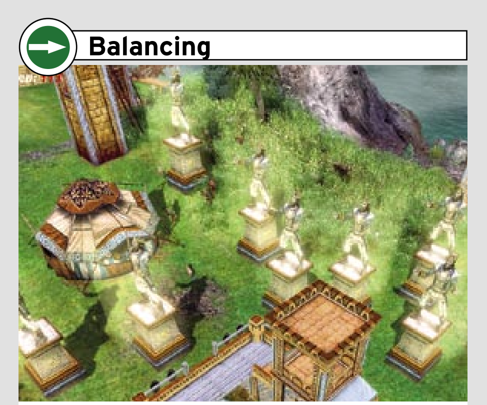
Missionsdesign



Leser: Die riesigen Massenschlachten fanden bei unseren Lesern großen Anklang. Vor allem die Belagerungsszenarien mit mächtigen Mauerwerken sorgen für Begeisterung. Alle Spieler lobten dabei die tolle Atmosphäre.

PC Games: Zwar halten wir die im Mehrspielermodus einstellbare Einheitengrenze von 80.000 für kaum realisierbar, doch klar ist, dass **Rise & Fall** beeindruckende Massenschlachten bietet.

Balancing



Leser: Einige Spielelemente, wie das schnelle Anhäufen von Ruhmespunkten mithilfe von Statuen, müssten vor allem für den Mehrspielermodus noch überarbeitet werden, damit es ausgeglichen bleibt.

PC Games: Publisher Midway nutzt die letzten Wochen vor der Veröffentlichung vor allem dazu, die Spielbalance zu optimieren. Auch die Meinungen unserer Leser fließen da mit ein.

so richtig gut", ruft derweil Michael herüber. Alle Kommentare und Äußerungen hält Midways Oliver Beck sofort akribisch fest: „Da die Kampagnen soweit fertig sind, geht es in den letzten Wochen vor allem um das Balancing der Einheiten, des Schwierigkeitsgrads und generell um Bugfixing. Natürlich sind wir da für solche Feedbacks mehr als dankbar." Sehr angetan sind unsere Leser von den Seeschlachten mit den großen Galeeren. Auch wenn hier die Wegfindung noch nicht optimal ist, „das Wasser, der Wellengang und die Enter- und Rammattacken sind einfach spitze gelungen", hört man immer wieder von den Monitorplätzen. So wundert es uns nicht, dass die Spieler die Mittagspause recht kurz halten und alle Beteiligten bald wieder an ihren Plätzen sitzen – schließlich steht ja noch der Mehrspielermodus auf dem Gefechtsplan. Ganz nach der Devise „Klotzen, nicht

»Ersteindruck hervorragend.«



NAME: Andreas Unger
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Angestellter
LIEBLINGSSPIEL: C&C Generäle, Far Cry (dt.), Oblivion, Gothic 2

ANDREAS: „Die Wasserdarstellung und Animationen sind klasse und dank der grandiosen Soundkulisse fühlt man sich an Filmepen wie **Gladiator** oder **Troja** erinnert. Teilweise ist mir das Gegneraufkommen ein wenig zu hoch, besonders in der Kleopatra-Kampagne fällt dies deutlich auf. Da sollten die Entwickler noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad feilen. Ich persönlich bin mit den Bogenschützen der Griechen am besten gefahren und konnte damit die meisten Gefechte für mich entscheiden. Gut finde ich auch, dass die Helden zwar sehr effektiv, aber nicht zu übermächtig geraten sind."

»Der Weg hat sich gelohnt.«



NAME: Michael Kaselow
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Civilization, Warzone 2100, C&C, Age of Empires 2

MICHAEL: „Mir gefallen die strategischen Elemente besonders gut. Endlich mal ein Spiel, bei dem Mauern nicht gleich durch Schwertgekloppe in die Brüche gehen. Die Formationen der Einheiten überzeugen mich aber noch nicht ganz."

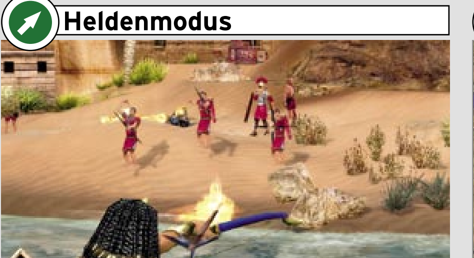
Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Heldenmodus



Leser: „Wow – der Heldenmodus ist richtig fett!" Alle Teilnehmer zeigten sich von diesem Feature begeistert und loben das Entwicklerteam, das die Helden trotz hoher Spielstärke nicht zu übermächtig gemacht hat.

PC Games: Das Konzept von Midway, kurzweilige Action-Einlagen in das ansonsten mehr klassisch gehaltene Echtzeit-Strategiespiel einzubauen, scheint voll aufzugehen.

Schwierigkeitsgrad



Leser: Rise & Fall bietet im Einzelspielermodus leichte und schwierige Missionen im Wechsel. Auch wenn man hin und wieder mehrere Anläufe braucht, um eine Mission zu gewinnen – Fruststellen gibt es beim Probespielen nur selten.

PC Games: Die schwer einzunehmenden Außenposten im Mehrspielermodus sollten bis zur Veröffentlichung noch leicht entschärft werden, um den Spielfluss nicht zu sehr zu hemmen.

Wegfindung



Leser: Während auf dem Land die Wegfindung bis auf einige wenige Aussetzer gut funktionierte, gibt es bei der Schiffssteuerung noch Probleme, besonders, wenn man seine Truppen am Ufer absetzen will.

PC Games: Publisher Midway ist sich der Probleme mit der Marine bewusst und arbeitet mit Hochdruck daran, dieses Manko bis zum Release auszumerzen.

kleckern" starten unsere Leser eine Drei-gegen-drei-Partie, in der alle vier spielbaren Völker (Ägypter, Perser, Griechen, Römer) vertreten sind. Auch wenn **Rise & Fall** ein maximales Einheitenlimit von insgesamt 80.000 erlaubt, wählen wir erst mal eine Partie mit einer übersichtlichen Grenze von 750 (125 Einheiten pro Spieler). David versucht sogleich, mit seinem Helden einen der neutralen Außenposten einzunehmen. Diese strategischen Punkte in Form von befestigten Türmen sind sehr gut verteidigt, wie er schnell feststellt. Angeschlagen zieht David sich zurück. Wer es allerdings schafft, solche Punkte einzunehmen, darf sich über eine erhöhte Einheitenproduktion freuen. Während eine Standardkaserne beispielsweise fünf Schwertkämpfer auf einmal ausspuckt, erhalten Sie für jeden eingenommenen Außenposten eine Einheit mehr dazu. „Das bringt einen förmlich dazu, die

»Ein echtes Meisterwerk!«



NAME: David Laeske
ALTER: 21 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, Starcraft, GTA San Andreas

DAVID: „Die Soundkulisse ist wie in einem Historienfilm. Auch die KI finde ich recht gut, der Gegner ist zäh und nicht leicht zu knacken. Die Heldenfunktion gehört zu den besten Features, die ich im Strategiebereich kenne. Optisch ist **Rise & Fall** einfach nur hervorragend und zeigt eine schöne, lebendige Welt, mit Details gefüllt. Im Einzelspielermodus passt die Kartengestaltung wie die Faust aufs Auge zum Missionsdesign und trägt damit einen erheblichen Anteil zur tollen Atmosphäre des Spiels bei. Mir macht die gezeigte Version auf jeden Fall sehr viel Spaß, ich freue mich aufs fertige Spiel."

»Da sage ich nur, ich will mehr!«



NAME: Christopher Schulz
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: C&C-Reihe, Gothic 1 und 2, Counter-Strike Source

CHRISTOPHER: „Die Missionen machen mir sehr viel Spaß, allerdings sollten die Entwickler das Balancing noch etwas verbessern. Einige Missionen sind zu schwer, andere zu leicht."

BILDSCHIRMFÜLLEND Solche Massen erinnern sehr an die Schlachten eines **Rome: Total War**, sind aber deutlich actionreicher in Szene gesetzt.

jeweilige Karte richtig zu erobern", stellt Christopher freudig fest. Nach einer knappen halben Stunde Spielzeit lassen sich schon die unterschiedlichsten Taktiken auf den Monitoren ablesen. Während Andreas sich voll auf die Maximierung des Rohstoffabbaus konzentriert, um diese seinen Teamkollegen zukommen zu lassen, erkundet David früh die großen Kartenabschnitte. Leser Christopher setzt derweil voll und ganz auf die Ruhmesproduktion, um schnell höher entwickelte Einheiten zu fabrizieren. Außerdem umgibt er seine Basis mit einer zweifachen Mauer – ein wahrlich mächtiges Doppelt-hält-besser-Bollwerk, gegen das man mit Belagerungswaffen vorgehen muss, um durchzubrechen. Michael dagegen baut, wie schon im Einzelspielermodus, im Handumdrehen riesige Armeen auf, was ihm am Ende in der Missionsstatistik die meisten Punkte beschert. Weit über 900 gegnerische Einheiten hat er auf seinem Gewissen. Dafür erlitt er aber auch die meisten Verluste. Obwohl das Balancing nach Meinung unserer Leser noch nicht ganz optimal ist – die Preview-Version hat schon voll und ganz überzeugt, denn keine der vier Parteien hat sich im Spiel als generell zu übermächtig erwiesen. Selbst der extrem starke Held ist letztlich keine Übereinheit, da die Einsatzzeit aufgrund des schnell abnehmenden Energiebalkens recht begrenzt ist.

Am Ende der Veranstaltung zeigen sich alle Teilnehmer mehr als erfreut über die spielerischen Qualitäten von **Rise & Fall**. Leser Christopher fasst es besonders schön zusammen: „Ein gelungener Genre-Mix mit viel Spielspaß und herausfordernder Kampagne sowie einem spaßigen Multiplayer-Modus für Langzeit-Motivation. Für jeden Strategen nur zu empfehlen." (sw)

»Da will ich weitermachen.«



NAME: Tina Demmler
ALTER: 24 Jahre
BERUF: Bürokauffrau-Fahrzeugtuning
LIEBLINGSSPIEL: Keins, da sie eigentlich gar nicht am PC spielt.

TINA: „Obwohl ich ja mit PC-Spielen nicht viel am Hut habe, konnte ich recht schnell Erfolge verzeichnen. Mit den Helden ab und zu mal kräftig unter den Gegner aufzuräumen, macht riesigen Spaß – zu übermächtig darf der Held nicht sein, und das erscheint mir gut gelöst. Grafik und vor allem Soundkulisse gefallen mir sehr gut, das ist Musik, die man sich auch über längere Zeit anhören kann. Für mich als absoluten Einsteiger ist die Steuerung anfangs recht unübersichtlich gewesen, da wäre ein echtes Tutorial hilfreich. Insgesamt motiviert **Rise & Fall** auf jeden Fall zum Weitermachen."

»Das Spiel hat meine Erwartung übertroffen.«



NAME: Thomas Pilling
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3, Rise of Nations, Guild Wars, Sacred

THOMAS: „Wenn ich etwas zu bemängeln habe, ist es derzeit die Wegfindung, vor allem bei den Schiffen. Dafür ist der Mix aus Action und Strategie genial gelungen. Klasse – **Rise & Fall** bietet spielerisch enorm viel Abwechslung!"

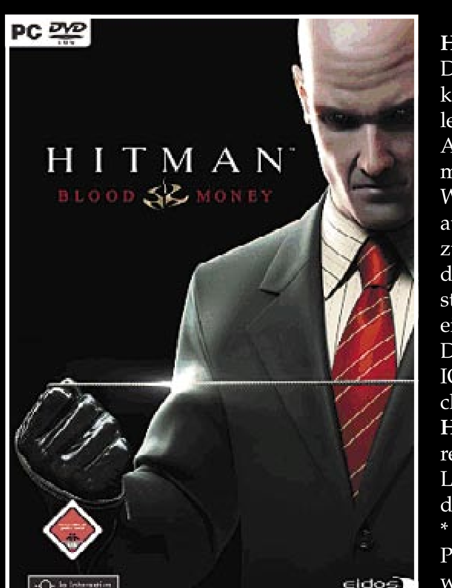


COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.
www.commandosstrikeforce.com
PYRO STUDIOS
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC DVD ROM
eidos



Das ist Ihr Spiel!

Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



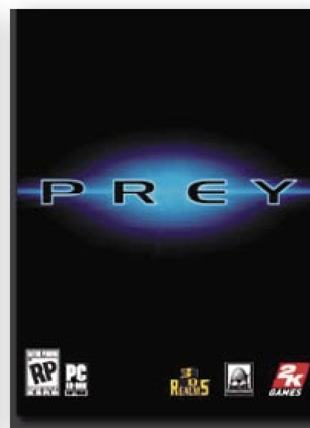
Hitman: Blood Money
Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück. Seine Auftraggeber entlohnen ihn mit kalter, harter Währung. Wie Nummer 47 das Geld ausgibt, beeinflusst den Weg zum Ziel. Die Waffen, die dem Hitman zur Verfügung stehen, bescheren Ihnen ein einzigartiges Spielerlebnis. Dank der neuen Version von IO-Interactives beeindruckender Glacier-Engine ist **Hitman: Blood Money** die realistischste Simulation des Lebens eines virtuellen gnadenlosen Killers.
* Die Ausweiskopie des Prämienempfängers ist notwendig.
Prämien-Nr.: 002997



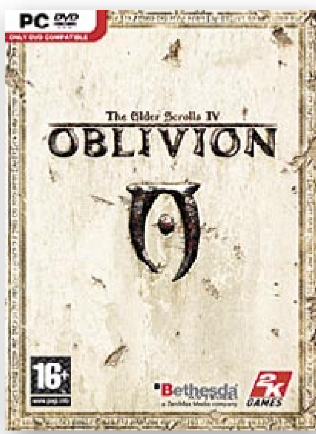
Rise & Fall
Rise & Fall: Civilizations at War ist ein ausgeklügeltes Echtzeit-Strategiespiel, das den Spielern die Herrschaft über eine der vier mächtigsten Zivilisationen der Antike überlässt: Griechen, Römer, Ägypter und Perser. Erstmals können Sie als einer der acht größten Helden der Antike gemeinsam mit Ihren Truppen in die Schlacht ziehen und auf diese Weise den Sieg für die eigene Nation auf dem Feld der Ehre erringen. Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und kämpfen Sie um die Krone der Antike!
Prämien-Nr.: 002995



Spellforce 2
Eine zauberhafte Mischung aus Strategie und Rollenspiel! Eine fantastische Welt mit traumhaft schöner Kulisse und einem epischen Soundtrack erwartet Sie.
Prämien-Nr.: 002896



Prey
Atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und extrem spannend! Erscheint: 31.07.2006.
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämien-Nr.: 002947



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Nicht nur Fantasy- und Rollenspielfans geraten angesichts dieser prächtigen Spielwelt und der atemberaubenden Grafik in Verzückung. Daumen hoch!
Prämien-Nr.: 002869



Rush for Berlin C.E.
Ein spektakuläres Echtzeit-Strategie-Epos mit nahezu fotorealistischer Optik. Die Collector's Edition enthält unter anderem auch eine Adler-Statue aus Metall.
Prämiennummer: 002999



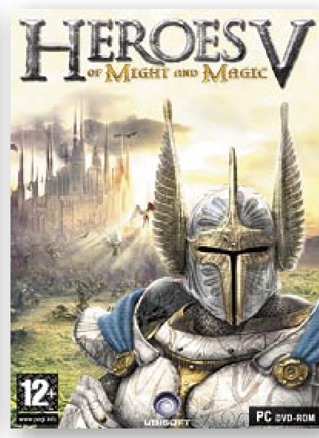
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Der Name ist Programm: das neue **Full Spectrum Warrior** ist wirklich hammerhart!
Erscheint: 31.05.2006
Prämiennummer: 002996



Ghost Recon: Advanced Warfighter
Der Taktik-Shooter bietet eine absolut packende Kampagne und liefert einen coolen Koop- und Belagerungsmodus.
Prämiennummer: 003003



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein!
Prämiennummer: 002918



Heroes of Might and Magic 5
Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Multiplayer-Features und fesselnde Rollenspiel-Elemente.
Prämiennummer: 002998

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie
Prämiennummer
* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ
Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

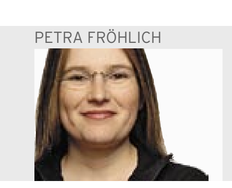
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 34

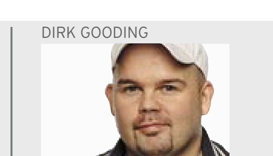
TEST

PETRA FRÖHLICH



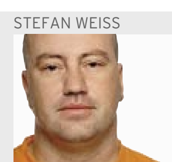
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: The Da Vinci Code: Sakrileg
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars

DIRK GOODING



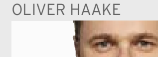
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Ghost Recon: Advanced Warfighter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Von der E3-Spielemesse hatte ich mehr erwartet
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis – die Yerli-Brüder haben es einfach drauf

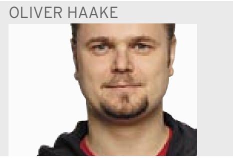
STEFAN WEISS



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rush for Berlin
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Desperados 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Company of Heroes

OLIVER HAAKE





AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Ghost Recon: Advanced Warfighter
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Auto Assault
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Stranglehold

THOMAS WEISS



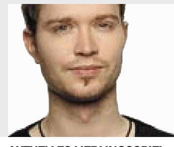
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Heroes of Might and Magic 5
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might and Magic

CHRISTIAN SAUERTEIG



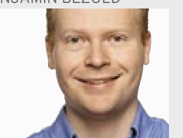
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Hitman: Blood Money
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein Alan Wake auf der E3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer 6

FELIX SCHÜTZ



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Vampire - The Masquerade: Bloodlines
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Blizzards Zurückhaltung auf der E3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London

BENJAMIN BEZOLD



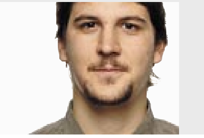
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Hitman: Blood Money
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dangerous Waters
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Messiah of Might and Magic

JUSTIN STOLZENBERG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Pro Evolution Soccer 5 (Mehrspieler)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sonys Vorstellung auf der diesjährigen E3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



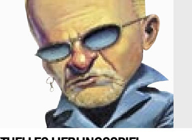
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Brigade E5 – das macht süchtig wie Hund!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: An Desperados 2 hatte ich höhere Ansprüche.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3! Darauf kann ich mich noch lange freuen.

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Dreamfall - The Longest Journey
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: The Da Vinci Code: Sakrileg (der Film)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Stranglehold

RAINER ROSSHIRT

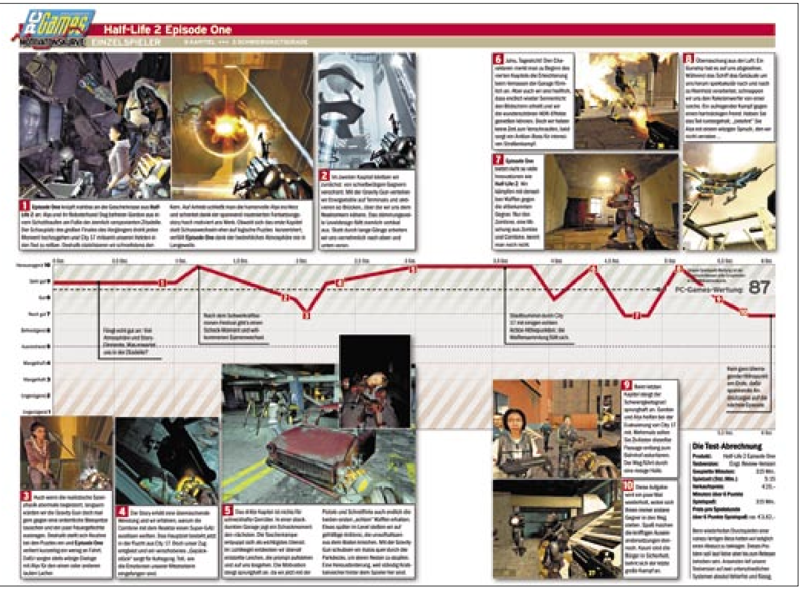


AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Heroes of Might and Magic 5
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5

BEISPIEL: X3: REUNION

BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE



BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisenden Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3



VERLÄNGERUNG Die letzten Stunden für City 17 sind angeberochen, an der Seite der tatkräftigen Alyx kämpfen Sie sich bei dieser Erweiterung den Weg frei.



BLEISPRITZE, TUPFER ... Die Levels bieten eine gute Mischung aus Innen- und Außenschauplätzen, hier führt der Weg durch ein grausiges Krankenhaus.



ZOMBIE + COMBINE = ZOMBINE Diese neue Gegnervariante ist schneller als herkömmliche Schlurfmonster und trägt öfter mal Granaten spazieren.

PC Games unterwegs: Vor-Ort-Test bei Valve

Wie schon bei **Half-Life 2** verschickte Valve Software auch von **Episode One** aus Sicherheitsgründen keine Muster vorab an die Presse. Um Ihnen trotzdem einen Test pünktlich zum Erscheinungstermin bieten zu können, reisten wir zur Begutachtung ins Entwicklungsstudio nahe Seattle. US-Korrespondent Heinrich Lenhardt und PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold konnten Episode One an zwei PC-Systemen zwei Tage lang ungestört testen und eigene Screenshots anfertigen.





WIEDERSEHEN MACHT FREUDE Alte **Half-Life**-Bekannte lassen sich blicken, Barney ist als Werkzeugaufbewahrer unentbehrlich.



Half-Life 2

Episode One | Gordon und Alyx auf Stadtflucht: Die erste Fortsetzungsepisode zu Half-Life 2 ist ein kurzweiliges Action-Konzentrat.

Na, wo waren Sie, als der Teleporter-Reaktor der Zitadelle von City 17 in die Luft flog? Dieses abrupte Beinahe-Ende von **Half-Life 2** blieb einer ganzen Spielergeneration als traumatisches „Und nu'?"-Erlebnis in Erinnerung. Der heute noch Referenzstatus innehabende Edel-Shooter kombinierte ebenso einfalls- wie abwechslungsreiches Spieldesign mit einer geheimnisvollen Story, welche durch Innovationen wie die lebensechte Mimik der Charaktere mitreißend in Szene gesetzt wurde. Letztendlich ließ Physiker-Held Gordon Freeman zwar das Erzeugnis außerirdischer Baukunst in die Luft gehen, von dem aus der Kollaborateur Dr. Breen die Menschheits-Enklave City 17 regierte. Doch just im Moment der finalen Explosion drückte der strippenziehende „G-Man" quasi auf die Pause-Taste. Die Geschehnisse wurden eingefroren, Freeman sollte zu einem anderen Ort, zu einer anderen Zeit abkommandiert werden. Statt weiterer Erklärungen zeigte uns der Monitor dann einfach nur die Abspann-Credits.

Wie es weitergeht, will Entwicklungsstudio Valve in den nächsten Jahren mit einer Reihe von Fortsetzungen im Episoden-Format beantworten: kleinere, dafür häufig erscheinende Spiele-Portionen für moderate Geldmengen unterhalb der 20-Euro-Grenze. Den Auftakt macht **Half-Life 2 Episode One** (der frühere Arbeitstitel Aftermath wurde zwischenzeitlich gestrichen), das ab 1. Juni im Einzelhandel und über den Online-Vertriebskanal Steam erhältlich ist.

Genervter G-Man

Jede Fortsetzungsfolge soll einen bestimmten Schwerpunkt haben, und bei **Episode One** ist es das Zusammenspiel von Gordon Freeman und Alyx Vance. Dazu musste Elis harte Tochter freilich erst einmal das Ende von **Half-Life 2** überleben. Gleich zu Beginn von **Episode One** zeigt eine kurze Zwischensequenz, wie ein Rudel Vortigaunt materialisiert und sich schützend um Alyx ringt. Diese seit der Befreiung aus ihrem Sklaven-Dasein ausgesprochen freundlichen Aliens schaffen es sogar, die sonst so kontrollierten Gesichtszüge des G-Mans zum Entgleisen zu bringen: „Darum werden wir uns noch kümmern ..." droht der Aktenköfferchen-Träger sichtlich angefressen zum Abschied.

Denn die Vortigaunt-Intervention verhindert auch Gordon Freemans Abreise; zu Episodenbeginn wird unser Held von Alyx' Roboter-Begleiter Dog aus einem Trümmerhaufen freigeschaufelt.

Da in den Überresten der Zitadelle schon eine Selbstzerstörungsanlage tickt, ist die eilige Abreise aus City 17 angesagt. Damit ausreichend Zeit bleibt, um dem Explosionsradius zu entkommen, müssen Gordon und Alyx aber erst einmal zurück in die Schaltzentrale des Bösen, um einen Reaktorkern kalt zu stellen. Zwei von fünf Kapiteln (und etwa ein Viertel der Gesamtspielzeit) verbringen Sie in der Zitadelle. Danach geht es in drei weiteren, längeren Abschnitten an verschiedenen Schauplätzen von City 17 weiter.

Volle Schwerkraft voraus

Der Auftakt bietet so manche Überraschung. So hat Gordon in den ersten beiden Kapiteln keine herkömmlichen Waffen (selbst sein Markenzeichen-Brecheisen wird ihm zunächst vorenthalten). Dafür erfreuen Sie sich an der durch dunkle Energie aufgebohrten Version der Schwerkraftkanone (die Ende des zweiten Kapitels freilich wieder auf Normalformat zurückgestuft wird). Damit saugt man nicht nur Objekte, sondern auch zappelnde Feinde lässig an, um sie dann mit einem höchst befriedigenden Mausklick durch die Gegend zu schlenzen. In der halb zerstörten Zitadelle trifft man erstaunlich viele Combine-Truppen und lernt auch die Stalker-Aufseher aus der Nähe kennen. Dieser Schauplatz hat seine ganz eigene Atmosphäre mit geschickt ausgeleuchteten Riesenräumen und tiefen Abgründen. Dadurch wirkt er deutlich interessanter und geheimnisvoller als noch in **Half-Life 2**.

Harmonische Beziehung

Obwohl im Vergleich zum Vorgänger keine neuen Waffen hinzukommen, haben sich die Designer einige interessante

Steam oder Schachtel?

Gute Nachricht für den Brecheisen-Nachwuchs: Episode One ist ein eigenständiges Spiel und läuft auch ohne Half-Life 2. Beim Verkaufsstart am 1. Juni haben Sie die Wahl zwischen Download und Datenträger.

Wo kaufen?
Electronic Arts bringt verpackte Datenträger in den Einzelhandel. Valve bietet das Spiel auch über seinen Online-Dienst Steam zum Download an (www.steampowered.com).

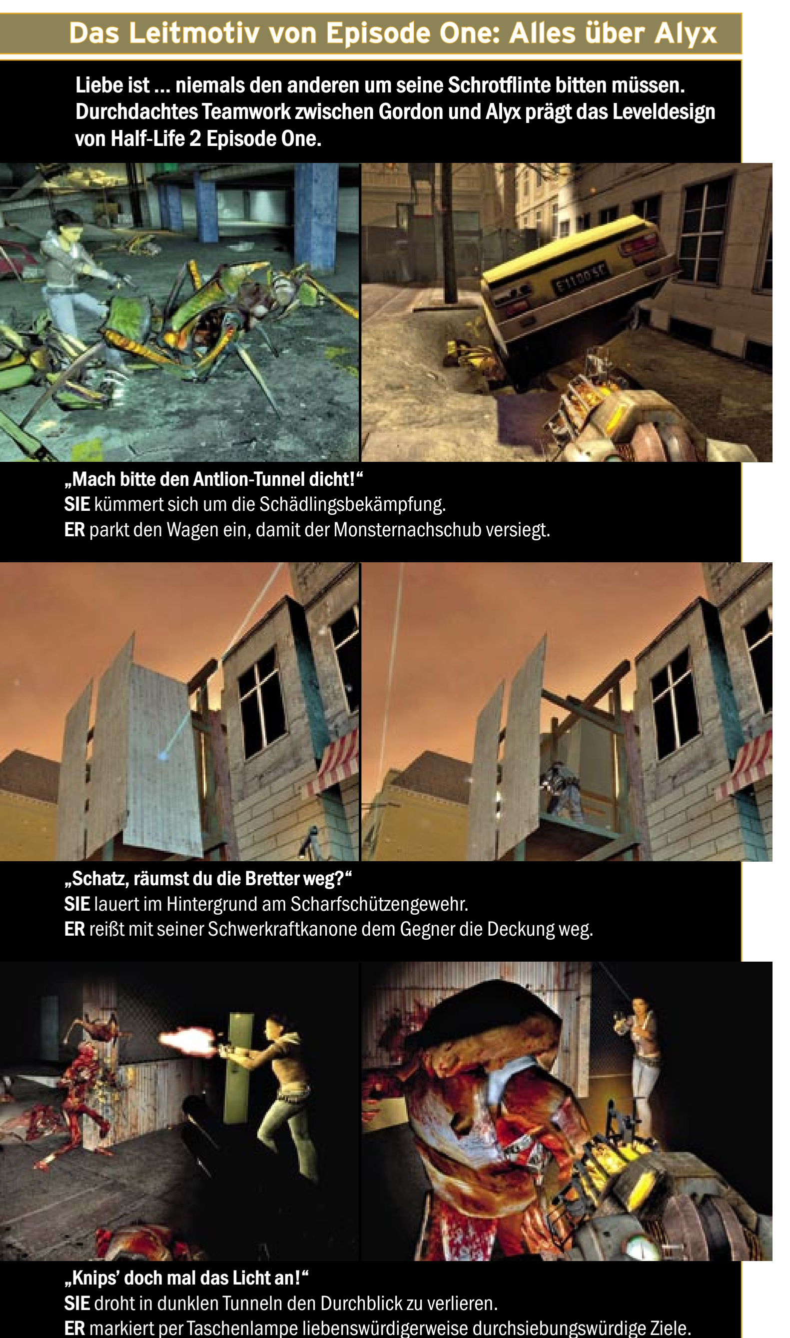
Was bezahlen?
Der offizielle deutsche Preis liegt bei knapp unter 20 Euro. Vorteil der Einzelhandelsversion: man kann sich eine schicke Schachtel ins Regal stellen. Vorteil von Steam: Wer vor dem 1. Juni bezahlt, erhält 10 Prozent Rabatt – dazu ist aber eine Kreditkarte nötig.

Wie aktivieren?
Ähnlich wie bei **Half-Life 2** ist auch die im Laden gekaufte Datenträgerversion online freizuschalten. Ohne Internetzugang lässt sich **Episode One** also nicht installieren.



Das Leitmotiv von Episode One: Alles über Alyx

Liebe ist … niemals den anderen um seine Schrotflinte bitten müssen. Durchdachtes Teamwork zwischen Gordon und Alyx prägt das Leveldesign von Half-Life 2 Episode One.



„Mach bitte den Antlion-Tunnel dicht!“
SIE kümmert sich um die Schädlingsbekämpfung.
ER parkt den Wagen ein, damit der Monsternachschub versiegt.

„Schatz, räumst du die Bretter weg?“
SIE lauert im Hintergrund am Scharfschützengewehr.
ER reißt mit seiner Schwerkraftkanone dem Gegner die Deckung weg.

„Knips' doch mal das Licht an!“
SIE droht in dunklen Tunneln den Durchblick zu verlieren.
ER markiert per Taschenlampe liebenswürdigerweise durchsiebungswürdige Ziele.

neue Spielmechaniken einfallen lassen – unter besonderer Berücksichtigung des Pärchen-Faktors. In eiserner Serientradition verlassen Sie nie Kontrolle oder Blickwinkel von Gordon Freeman und finden sich öfter mal in einer Unterstützerrolle wieder. Denn streckenweise hat die mit emanzipierter künstlicher Intelligenz gesegnete Alyx eindeutig die Hosen an. Das ist erstmals beim weiteren Weg an die Oberfläche der Stadt deutlich, der durch Tunnel und Tiefgaragen führt. Freeman trägt zu diesem Zeitpunkt zwar wieder Schusswaffen, aber seine Munition ist knapp – und die Umgebung geradezu **Doom**-würdig dunkel. Hier leuchtet man mit der Taschenlampe die Monster an, auf die unsere Partnerin schießen soll. Der Gruselfaktor ist in solchen Momenten beträchtlich – vor allem, wenn die Lichtquelle eine Auflade-Verschnaufpause braucht. „Dr. Kleiner sollte sich wirklich mal die Batterie ansehen“, merkt Alyx liebevoll spöttelnd an.

Der Umgang mit Antlion-Nestern ist ein weiteres typisches Teamwork-Beispiel: Sie werfen die Krabbelmonster durch einen Schwerkraft-Stoß auf den Rücken, damit Alyx sie leichter abknallen kann. Dann schnell noch nach Autowracks suchen, die sich auf die Nester bugsieren lassen, damit dem Antlion-Nachschub der Weg an die Oberfläche verbaut ist. Besondere Kommandos oder Steuerungsverrenkungen sind für diese gruppendynamischen Aktivitäten nicht nötig, Alyx reagiert selbstständig und hält so einiges aus. Eine begrüßenswerte Eigenschaft, denn geht Ihre Begleiterin zu Boden, endet das Spiel. Gordons Ableben ist der weitaus häufigere Quickload-Grund, nerviges Babysitter-Gefühl stellt sich nie ein.

Aus Feind mach' Freund

Konnte man in **Half-Life 2** die bissigen Antlions zeitweilig in nützliche Verbündete verwandeln, sind diesmal Rollermines an der Reihe. In ein paar Situationen programmiert Alyx eingefangene Modelle um, woraufhin die aggressiven Rollkugeln sich Gordons Gegnern an die Hacken heften. Steuerbare Vehikel gibt es in **Episode One** nicht, die hätten die Flucht aus der Stadt dann doch ein wenig einfach gemacht.

Das Gegneraufgebot kennt man größtenteils schon aus dem Vorgänger. Da als Folge des Ordnungsmacht-Zusammenbruchs jetzt auch Combine-Soldaten von Headcrabs befallen werden, ergibt sich die neue Zombie-Variante „Zombine“. Mit erhöhtem Schlurftempo kommen die Kerlchen einem entgegen und halten dabei häufiger mal eine gefährlich blinkende Granate in ihren Krallen – höchst ungesund, diese Mischung.

Hatte **Half-Life 2** so manchen längeren Leerlauf zwischen den Story-Sequenzen, ist der Anteil an Dialogen in der kompakten **Episode One** verhältnismäßig hoch. Diese Einlagen sind technisch virtuos gemacht und teilweise ganz schön komisch. Alyx steuert eine ganze Reihe von staubtrockenen Pointen bei, aber es lohnt sich auch, dem Gemurmel gewöhnlicher Bürger genauer zuzuhören. Bester Monolog ist eindeutig Dr. Kleiners Rede zur Nation, den man sich in voller Länge gönnen sollte. Er enthält einige Andeutungen zu künftigen Geschehnissen und ganz nebenbei den am schönsten formulierten Reproduktions-Appell, seit es die Elterngeld-Debatte gibt.

Endlich mehr Licht

Die wichtigsten Verbesserungen der **Source**-Engine im Vergleich zu **Half-Life 2**: Ausreichend leistungsfähigen Grafikkarten lässt sich echtes „High Dynamic Range“-Rendering für besonders realistische Lichteffekte entlocken (diese Verschönerung ist optional, erhöht also nicht die Minimum-Anforderungen). Außerdem widmete das Grafiker-Team Alyx' Gesicht besondere Aufmerksamkeit, damit die Partnerin unter verschiedenen Lichtbedingungen noch lebensechter wirkt als schon im Vorgänger.

Harte Extras

Ähnlich wie in der spielbaren Technikdemo **Lost Coast** gibt es bei **Episode One** einen Kommentator-Modus: Nach aktivierter Menüeinstellung tauchen Sprechblasen-Symbole in den Spiellevels auf. Durch deren Anklicken hören Sie, wie ein Mitglied des Entwicklungsteams Hintergrundinformationen über die entsprechenden Stelle verrät. Anreiz zu wiederholtem Durchspielen soll auch der gegenüber **Half-Life 2** spürbar verschärfte „Hard“-Schwierigkeitsgrad geben. (hl)

Doller Dachschaden: Fliegeralarm mit klasse Technik

Stück für Stück zerschießt ein Combine-Gunship das Dachgeschoss, ändert dabei Deckung und Lichtverhältnisse. Diese aufregende Schlacht demonstriert Trümmerteile-Physik und „High Dynamic Range“-Rendering.



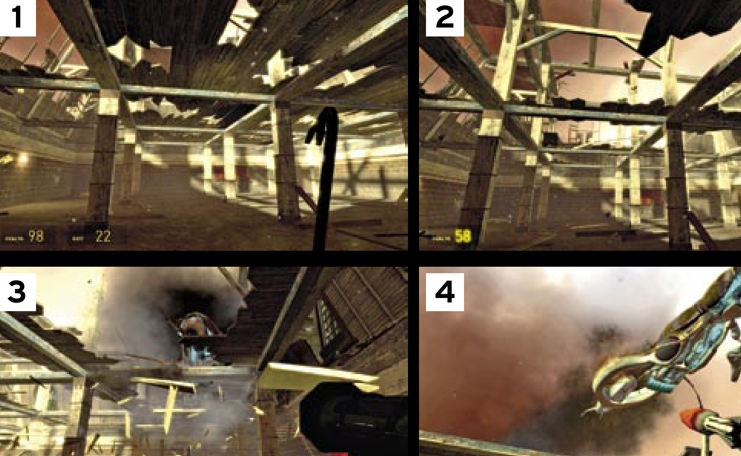
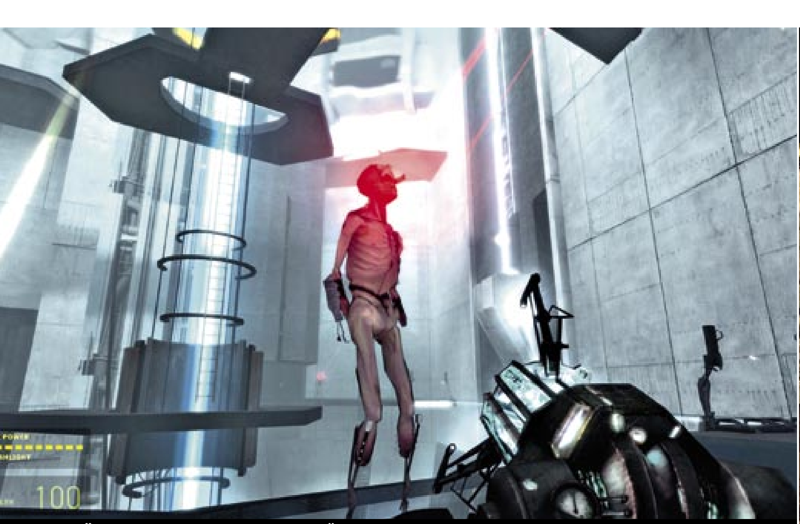
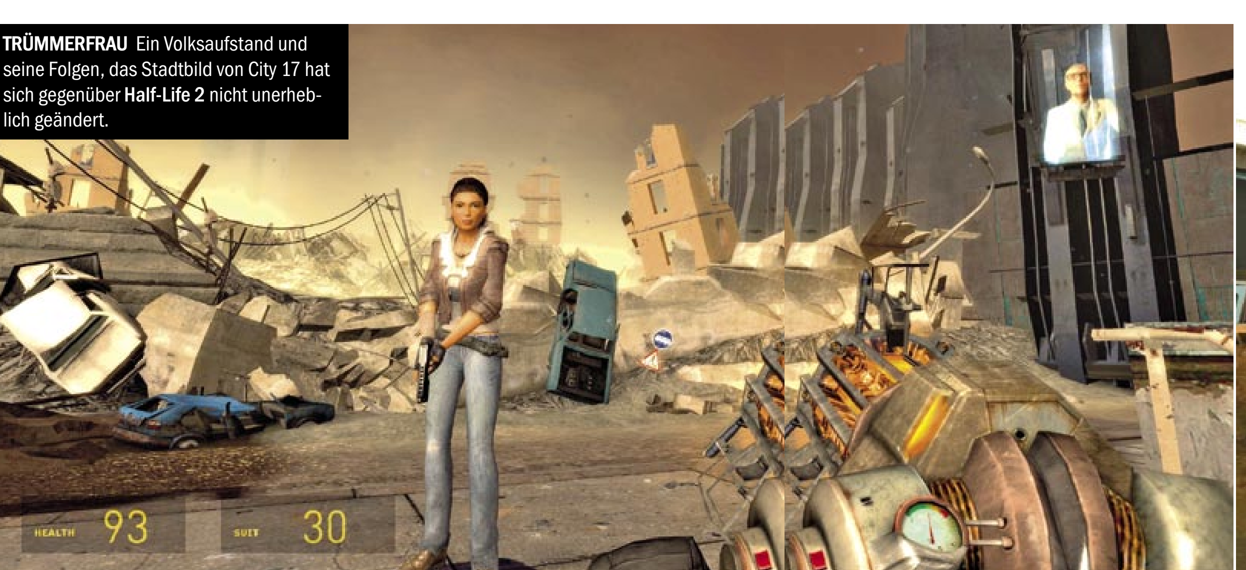


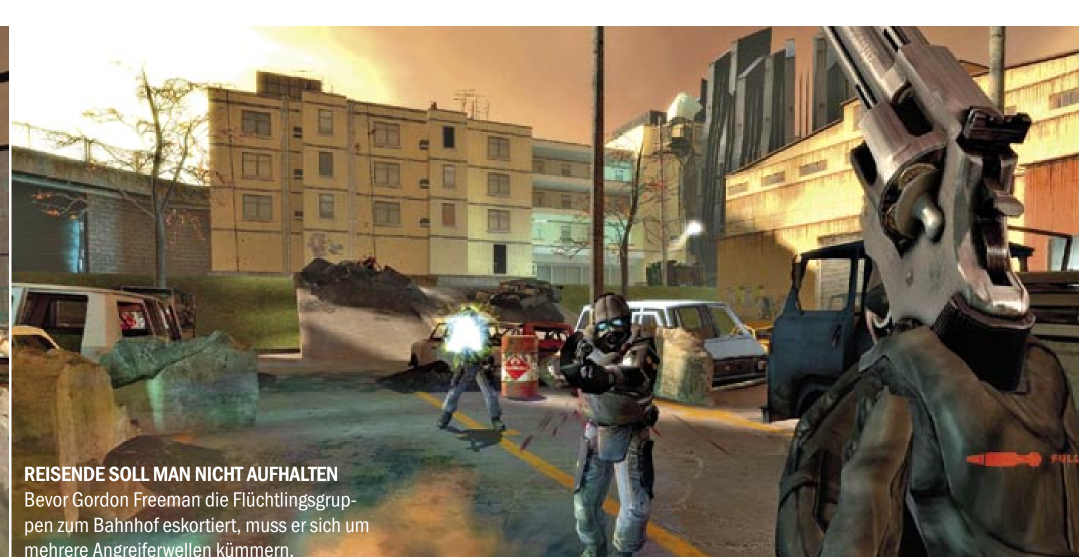
Bild 1: Das Obergeschoss ist noch intakt, wird im Laufe der Schlacht jedoch immer mehr abgetragen (Bild 2), Licht strömt durch die Lücken herein. In Bild 3 sehen wir das Gunship durch den dichten Qualm und packen den Raketenwerfer aus – jetzt reicht's! Unsere Rakete soll dem fliegenden Ungetüm den Rest geben.



RÄTSELHAFTE ZITADELLE In den Überresten der Combine-Kommandozentrale herrscht noch erstaunliche Betriebsamkeit.



TRÜMMERFRAU Ein Volksaufstand und seine Folgen, das Stadtbild von City 17 hat sich gegenüber **Half-Life 2** nicht unerheblich geändert.



REISENDE SOLL MAN NICHT AUFHALTEN
Bevor Gordon Freeman die Flüchtlingsgruppen zum Bahnhof eskortiert, muss er sich um mehrere Angreiferwellen kümmern.

EGO-SHOOTER: HALF-LIFE 2 EPISODE ONE | TEST

PC Games MOTIVATONSKURVE

Half-Life 2 Episode One

EINZELSPIELER

5 KAPITEL +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



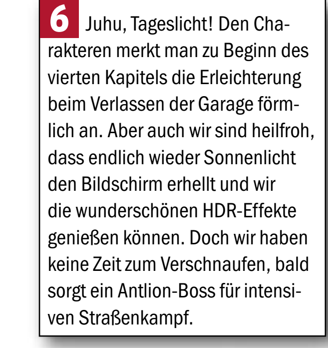


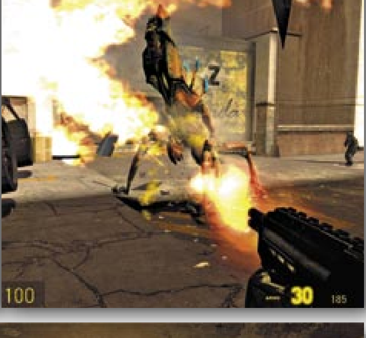
1 **Episode One** knüpft nahtlos an die Geschehnisse aus **Half-Life 2** an: Alyx und ihr Roboterhund Dog befreien Gordon aus einem Schutthaufen am Fuße der ziemlich ramponierten Zitadelle. Der Schauplatz des großen Finales des Vorgängers droht jeden Moment hochzugehen und City 17 mitsamt unseren Helden in den Tod zu reißen. Deshalb stabilisieren wir schnellstens den Kern. Auf Anhieb schließt man die humorvolle Alyx ins Herz und schreitet dank der spannend inszenierten Fortsetzungsstory hoch motiviert ans Werk. Obwohl sich das erste Kapitel statt Schusswechseln eher auf logische Puzzles konzentriert, verfällt **Episode One** dank der bedrohlichen Atmosphäre nie in Langeweile.



2 Im zweiten Kapitel bleiben wir zunächst von schießwütigen Gegnern verschont. Mit der Gravity Gun verteilen wir Energiebälle auf Terminals und aktivieren so Brücken, über die wir uns dem Reaktorkern nähern. Das stimmungsvolle Leveldesign fällt ziemlich vertikal aus. Statt durch lange Gänge arbeiten wir uns vornehmlich nach oben und unten voran.

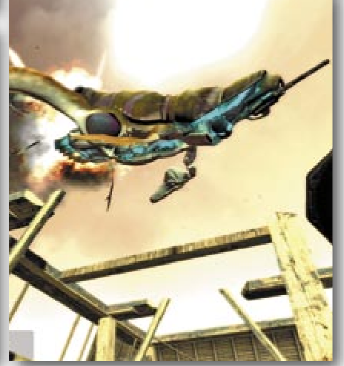
6 Juhu, Tageslicht! Den Charakteren merkt man zu Beginn des vierten Kapitels die Erleichterung beim Verlassen der Garage förmlich an. Aber auch wir sind heilfroh, dass endlich wieder Sonnenlicht den Bildschirm erhellt und wir die wunderschönen HDR-Effekte genießen können. Doch wir haben keine Zeit zum Verschnaufen, bald sorgt ein Antlion-Boss für intensiven Straßenkampf.





7 **Episode One** bietet nicht so viele Innovationen wie **Half-Life 2**. Wir kämpfen mit denselben Waffen gegen die altbekannten Gegner. Nur den Zombine, eine Mischung aus Zombie und Combine, kennt man noch nicht.

8 Überraschung aus der Luft: Ein Gunship hat es auf uns abgesehen. Während das Schiff das Gebäude um uns herum spektakulär nach und nach zu Kleinholz verarbeitet, schnappen wir uns den Raketenwerfer von einer Leiche. Ein aufregender Kampf gegen einen hartnäckigen Feind. Haben Sie das Teil runtergeholt, „belohnt" Sie Alyx mit einem witzigen Spruch, den wir nicht verraten ...



Motivationskurve (0 Std. bis 6 Std.; Skala: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1)

Fängt echt gut an: Viel Atmosphäre und Story-Elemente. Was erwartet uns in der Zitadelle?

Nach dem Schwerkraftkanonen-Festival gibt's einen Schock-Moment und willkommenen Szenenwechsel.

Zombiejagd im Untergrund von City 17 mit einigen echten Action-Höhepunkten.

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 87

Kein ganz überragender Höhepunkt am Ende, dafür spannende Andeutungen auf die nächste Episode.

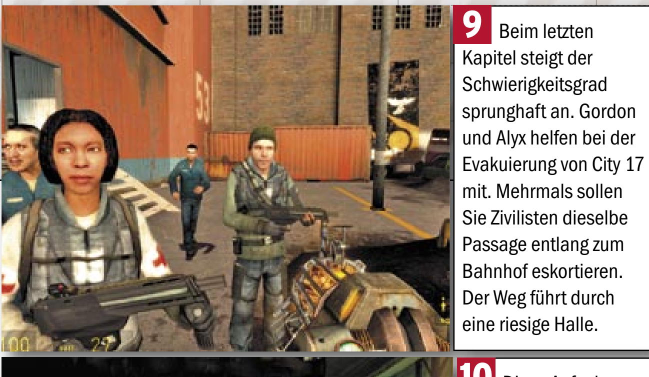


3 Auch wenn die realistische Spielphysik abermals begeistert, langsam würden wir die Gravity Gun doch mal gern gegen eine ordentliche Bleispritze tauschen und ein paar Feuergefechte austragen. Deshalb stellt sich Routine bei den Puzzles ein und **Episode One** verliert kurzzeitig ein wenig an Fahrt. Dafür sorgen stets witzige Dialoge mit Alyx für den einen oder anderen lauten Lacher.



4 Die Story erhält eine überraschende Wendung und wir erfahren, warum die Combine mit dem Reaktor einen Super-GAU auslösen wollten. Das Hauptziel besteht jetzt in der Flucht aus City 17. Doch unser Zug entgleist und ein verschobenes „Gepäckstück" sorgt für Aufregung. Toll, wie die Emotionen unserer Mitstreiterin eingefangen sind.

5 Das dritte Kapitel ist nichts für schreckhafte Gemüter. In einer stockdunklen Garage jagt ein Schockmoment den nächsten. Die Taschenlampe entpuppt sich als wichtigstes Utensil. Im Lichtkegel entdecken wir überall entstellte Leichen, die prompt aufstehen und auf uns losgehen. Die Motivation steigt sprunghaft an, da wir jetzt mit der Pistole und Schrotflinte auch endlich die beiden ersten „echten" Waffen erhalten. Etwas später im Level stoßen wir auf gefräßige Antlions, die unaufhaltsam aus dem Boden kriechen. Mit der Gravity Gun schubsen wir Autos quer durch die Parkdecks, um deren Nester zu stopfen. Eine Herausforderung, weil ständig Krabbelviecher hinter dem Spieler her sind.



9 Beim letzten Kapitel steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Gordon und Alyx helfen bei der Evakuierung von City 17 mit. Mehrmals sollen Sie Zivilisten dieselbe Passage entlang zum Bahnhof eskortieren. Der Weg führt durch eine riesige Halle.



10 Diese Aufgabe wird ein paar Mal wiederholt, wobei sich Ihnen immer andere Gegner in den Weg stellen. Spaß machen die kniffligen Auseinandersetzungen dennoch. Kaum sind die Bürger in Sicherheit, bahnt sich der letzte große Kampf an.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Half-Life 2 Episode One
Testversion:	Engl. Review-Version
Gespielte Minuten:	315 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	5:15
Verkaufspreis:	€20,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	315 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €3,62,-

Beim wiederholten Durchspielen einer nahezu fertigen Beta hatten wir lediglich einen Absturz zu beklagen. Dieses Problem soll laut Valve aber bis zum Release behoben sein. Ansonsten lief unsere Testversion auf zwei unterschiedlichen Systemen absolut fehlerfrei und flüssig.

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE
CA. € 20,-
1. JUNI 2006
USK: NOCH NICHT GEPRÜFT

HEINRICH LENHARDT

„Ein inspirierter Remix der besten Spielelemente von Half-Life 2!"

Technische und spielerische Spitzenqualität bei einer Neuheit in der Unter-20-Euro-Klasse – willkommen in der schönen neuen Episodenwelt. Nach dem übelsten Cliffhanger der Action-Geschichte geht Gordon Freeman endlich wieder ans Werk – und zeigt sich in gewohnt guter Form. Sein neues Kompaktabenteuer ist enorm kurzweilig, etwas Story- und vor allem Alyx-betonter. Ein bisschen umstellen muss man sich schon nach dem epischen Flair und den vielen Innovationen von **Half-Life 2**. **Episode One** ist quasi ein inspirierter, hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente, angereichert durch neue Einfälle und Schauplätze. Zwar ohne neue Waffen oder Fahrzeuge, aber mit genug atemberaubenden Szenen, Physikkniffen, Teamwork-Ideen und Story-Spannung, um Sie zu fieberhaftem Durchspielen anzutreiben. (Am schon nach rund sechs Stunden erreichten) Ende waren wir jedenfalls mächtig scharf auf die nächste Verlängerung. **Half-Life 2** hat jedenfalls genug Handlungs- und Spielideen-Substanz, um einen überzeugenden Serientäter abzugeben.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve Software
Titel vom selben Entwickler: Half Life 2 | Counter-Strike Source | Day of Defeat Source
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene / Profis

MEHRSPIELERMODUS

Deathmatch (wie Half-Life 2)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Lebensechte Mimik, schöne Lichtspielereien dank HDR
Sound: Sehr gute Soundqualität, deutsche Sprachausgabe lag zum Test nicht vor
Steuerung: Unkomplizierte und sehr präzise Shooter-Steuerung, frei konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3.800 MHz, 2.048 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiches Leveldesign
- + Spannende Fortsetzungsstory
- + Tolle Physik- und Grafik-Engine
- + Solide KI
- − Wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**

AUF DVD
- Einzelspieler-Demo
- Video



JETZT KNALLT'S Explosionen, herumfliegende Trümmerteile und dicke Rauchschwaden gehören klar zu den Stärken der Engine von **Ghost Recon**. Eine hohe Framerate auch auf mittleren Rechnern leider nicht.

ICH SEH DICH Scheinwerfer und Überbeleuchtungseffekte sorgen für eine wirkungsvolle Ausleuchtung bei Nacht. Seltsamerweise bemerken die Gegner uns viel zu früh.



GEFÄHRLICH NAH So nah gehen Sie normalerweise nicht an die zahlreichen Gegner heran. Die meisten Feuergefechte finden auf mittlere bis weite Distanz statt.

Sie haben das Kommando, Captain Mitchell!

Per Satellitenkarte geben Sie Ihrem Team selbst in brenzligen Situationen effizient und schnell Befehle.

Aktuelle Missionsziele
Was tun? Kein Problem, links neben der Karte sind Ihre Missionsziele fein säuberlich aufgelistet.

Status: Team und befreundete Einheiten
In diesem Block sind Ihre drei Teammitglieder und befreundete Einheiten aufgelistet, dazu deren gesundheitlicher Zustand (grünes, gelbes oder rotes Kästchen hinter dem Namen), die aktuelle Waffe und der erteilte Befehl (Bewegen, Angreifen, Decken, Anhalten, Neu formieren).

Freigabe erteilen
Mit diesen Tasten geben Sie Ihren Befehlen die Freigabe.

Befehle geben
Über diese Schaltfläche erteilen Sie die Befehle, welche die jeweilige Einheit ausführen kann. Da wir einen befreundeten Panzer angewählt haben, stehen nur „Bewegen“ und „Angreifen“ zur Verfügung.

SICHTKEGEL Die blauen Kegel zeigen die Sichtbereiche der Teammitglieder. Sie sehen sofort, wo Ihre Leute hinschauen.

Ghost Recon

PC Games Sound Award – Powered by Creative
PC Games Grafik-Referenz – Technikklasse 5 07/2006

Sommer 2013: Der US-Präsident ist entführt, sein Atomkoffer verschollen, die Welt am Rand eines Nuklearkriegs. Jetzt sind kühle Köpfe gefragt.

Cool bleiben ist angesichts des Schauplatzes von **Ghost Recon: Advanced Warfighter** gar nicht so leicht: Im riesigen, brütend heißen Moloch Mexiko-Stadt entbrennt eine politische Krise internationalen Ausmaßes – typisch für ein Tom-Clancy-Spiel. Die Story könnte sogar als Vorlage für einen spannenden Action-Film dienen, so gut ist sie: Anno 2013 stehen die nordamerikanischen Staaten Kanada, Mexiko und die USA kurz vor dem Abschluss eines militärischen Bündnisses. Der mexikanische Premier-Minister lädt die beiden anderen Staats-Chefs zum medienwirksamen Händeschütteln in die Hauptstadt Mexikos ein, doch noch bevor die drei ihr Autogramm unter den Vertrag setzen können, putscht das halbe mexikanische Militär. In den Wirren der darauf folgenden Stunden kommen das kanadische und mexikanische Staatsoberhaupt ums Leben, der Präsident der USA wird inklusive Atomkoffer (Sie wissen schon, der mit dem roten Knopf) entführt, worauf China und Russland nervös werden. Brisant: Die USA lieferten vor Vertragsabschluss bereits 50 brandneue Abrams-Panzer an Mexiko - und genau die rollen jetzt in Rebellenhand durch die Straßen von Mexiko-Stadt.

Die große, weite Welt

Die Bühne ist damit frei für die Ghosts – ein Team aus vier Elite-Soldaten der US-Armee. Sie selbst schlüpfen in den ultramodernen Kampfanzug des Anführers Scott Mitchell. Zusammen mit Ihren drei computergesteuerten Teammitgliedern springen Sie zu Beginn der Einzelspielerkampagne aus einem Flugzeug über der mexikanischen Hauptstadt ab ... und staunen: Die gesamte Stadt ist komplett in 3D gerendert! Auf dem Boden angelangt, hört die anfängliche Begeisterung nicht auf: Die immense Größe von Mexiko-Stadt, eben noch aus luftiger Höhe zu sehen, wird am Boden dank eines Unschärfe-Effekts für weiter entfernte Gebäude perfekt wiedergegeben. Anstelle eines statischen Hintergrundbildes wie in vielen anderen Shootern sieht man in **Ghost Recon** immer die komplette Stadt als leicht verschwommene Skyline. Obendrein sind die Levels so groß, dass man stets das Gefühl hat, sich völlig frei bewegen zu können. Stoßen Sie dennoch mal in Gebiete vor, die allzu weit weg von Ihrem Missionsziel liegen, meldet sich prompt das Hauptquartier und ermahnt Sie, sich um Ihren Job zu kümmern – geschickter kann man als Entwickler keine Levelgrenzen ziehen.

Wo sind denn alle hin?

Auch die Spielfiguren schauen dank detailliert modellierter Ausrüstung überragend aus, das Gleiche gilt für die Waffen. Überbeleuchtungseffekte verwöhnen das Auge: Direktem Sonnenlicht ausgesetzte Oberflächen strahlen gleißend hell, auch Qualm und Rauch setzen grafisch neue Maßstäbe, ebenso das Flimmern der Luft in der Nähe von Feuer und Explosionen. Kleines Detail: Wenn man aus dem grellen Tageslicht in einen dunklen Raum tritt, sieht man zunächst kaum etwas, weil die Engine vortrefflich den Effekt nachahmt, dass sich die Pupillen erst auf die veränderten Lichtverhältnisse einstellen müssen.

Das Gefühl, sich in einer riesigen Metropole zu befinden, haben die Entwickler perfekt eingefangen. Alle Schauplätze des Spiels befinden sich entweder direkt in der Innenstadt oder in den Vororten; offene Feldschlachten à la **Call of Duty 2**, Dschungelkämpfe oder gar Innenlevels wie in **SWAT 4** dürfen Sie freilich nicht erwarten.

Stattdessen kämpft man in exzellent designten, urbanen Gegenden wie den auf Hügeln gebauten Slums, dem Zócalo (ein riesiger Platz mitten im Zentrum von Mexiko-Stadt) oder der „Paseo de la Reforma“, eine Prachtstraße inklusive Unabhängigkeitsdenkmal. Viele dieser Orte sind mit Details vollgestopft, die man im Eifer des Gefechts schnell übersieht: Steinvasen zerspringen unter Beschuss, Müll und Papierfetzen wehen durch die Strassen, Palmenblätter werden im Kugelhagel durchgeschüttelt, Putz bröckelt von Steinwänden und bei den zahllosen herrenlosen Autos zerspringen unter Beschuss Fenster, Türen fliegen physikalisch korrekt heraus, Reifen platzen und Alarmanlagen fiepen.

Was fehlt, sind Einwohner. In Mexiko-Stadt wohnen zehn bis 30 Millionen Menschen, abhängig davon, was man zur Kernstadt zählt. Nicht einer davon rennt panisch in den Straßen vor uns oder mexikanischen Rebellen davon oder versteckt sich in den Slums. Gut, Clancy will in Spielen mit seinem Namen keine toten Zivilisten sehen, aber man kommt sich in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** stellenweise vor

ZUKUNFTS-KRIEGER

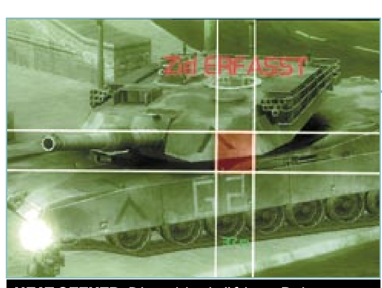
So sieht er aus, der typische Ghost-Elitesoldat im Jahr 2013. Zur Grundausstattung gehört eine je nach Einsatz umkonfigurierbare Waffe, dazu eine leicht gepanzerte Tarnrüstung, die den Träger vor Shrapnels und kleinkalibriger Munition schützt. Der Helm birgt zwei Überraschungen: Zum einen eine Kamera (1), mit der die Einsatzleitung jederzeit das Geschehen aus Sicht des Soldaten sehen kann. Und zum anderen ein HUD-Display (2), das wichtige taktische Informationen wie Wegpunkte oder ein Satellitenbild in das Sichtfeld einblendet.



Demo spielen und vergleichen!

Sie haben die Demo auf unserer DVD angespielt und fragen sich, was Sie in den anderen zehn Missionen erwartet?

In der Demo zu **Ghost Recon: Advanced Warfighter** spielen Sie die ersten zwei Drittel der zweiten Kampagnenmission durch, in der bis auf das Kommandieren befreundeter Einheiten alles enthalten ist, was dieser Taktik-Shooter zu bieten hat. Vom Schwierigkeitsgrad liegt der Level im oberen Drittel, sprich: Wer hier einigermaßen klar kommt, hat auch mit dem Rest keine Probleme. Ab der Hälfte der Spielzeit legt das Tempo in der Demo kräftig zu, allerdings fehlt das furiose letzte Drittel der Originalmission. Spätere Einsätze wie der Häuserkampf in den Slums oder die Stürmung des Regierungspalastes sind freilich noch um einiges spannender und intensiver.



HEAT SEEKER Die schlagkräftigen Raketenwerfer reagieren nur auf Wärmequellen.

UNTERSTÜTZUNG Hin und wieder können Sie Hilfe aus der Luft wie diese Apaches anfordern, um gegnerische Panzer auszuschalten.

HEISSE LUFT Mexikanische Hubschrauber russischer Bauart setzen den Spieler des Öfteren unter Druck.

VOLLTREFFER Ein Rebellen-Panzer belagert ein Parkhaus. Wir nehmen den 60-Tonner vom Dachgeschoss aus mit einem Raketenwerfer auseinander.

VIELFALT Mit der eigenen Spielfigur kann man gehen, sprinten, ducken, kriechen, sich auf die Zehenspitzen stellen und über Hindernisse feuern, um die Ecke lehnen und schießen.

wie in einem Endzeitfilm, in der es so gut wie alle Bewohner einer riesigen Stadt durch eine Seuche dahingerafft hat.

Hallo Mr. Präsident

Die elf Aufträge in **Advanced Warfighter** sind eng miteinander verknüpft und überraschen durch plötzlich wechselnde Missionsziele. Mal helfen Sie anderen US-Einheiten aus der Patsche, dann jagen Sie den Entführern des Präsidenten hinterher oder befreien amerikanische Panzer-Crews, die als Dank mit ihren Abrams-Tanks eine Ehrenrunde drehen und kräftig unter den mexikanischen Rebellen aufräumen. In manchen Missionen überschlagen sich die Ereignisse so wie in der Fernsehserie **24**, was unrealistisch wirkt, aber den Druck auf den Spieler und damit die Intensität des Spielablaufs erhöht.

Erzählt wird die Geschichte über kleine Filmchen, die direkt auf ihr futuristisches Helmvisier projeziert werden. Dazu gehören kurze Missionsbriefings Ihrer Vorgesetzten, Videoclips aufgeregter Vor-Ort-Reporter im CNN-Stil oder kurze Infos befreundeter Einheiten im Zielgebiet. Zwischensequenzen im klassischen Sinn gibt es nicht – dafür hat man das Gefühl, keinen interaktiven Videofilm zu sehen, sondern tatsächlich mittendrin zu stecken. Es mag sich vielleicht banal anhören, aber dass man vor jeder Mission per Hubschrauber oder Transportpanzer abgesetzt und im Anschluss an die Mission wieder abgeholt wird, gibt einem tatsächlich das Gefühl, ohne Pause von Brennpunkt zu Brennpunkt zu hetzen.

Wir haben einen Plan

Die erste Mission funktioniert wie ein Tutorial und bringt Ihnen spielerisch das Kommando über Ihre drei Mitstreiter und den Umgang mit Hilfsmitteln wie die Satellitenkarte oder ferngesteuerte Drohnen bei. Letztere stehen hin und wieder als fliegende Kameras zur Verfügung, um ohne Gefahr die Position gegnerischer Einheiten auszuspähen. Sowohl Drohne als auch Satellitenkarte sind für den Erfolg im Spiel unverzichtbar. Denn wer planlos durch die Levels spaziert, ohne sich vorher ein genaues Bild von der Situation im Zielgebiet zu machen, verbringt einen Großteil der Spielzeit mit dem Ladebildschirm.

Denn ja, **Ghost Recon: Advanced Warfighter** ist brutal schwer. Das liegt zum einen daran, dass man lernen muss, im Team vorzugehen und seinen Mitstreitern ständig Anweisungen zu geben – die richtigen, wohlgemerkt. Erteilt man der eigenen Truppe beispielsweise den Befehl „Neu formieren", bleiben die drei computergesteuerten Ghosts immer in der Nähe des Spielers und attackieren Gegner selbstständig, suchen sich Deckung oder werfen sich mit dem gleichen Elan aus vollem Lauf zu Boden, wie man es selbst mit seiner Spielfigur häufig tut.

Taktisches Vorgehen, sprich das Sichern von bestimmten Bereichen des Levels beim Vorrücken, zeitlich aufeinander abgestimmte Angriffsaktionen oder Zangenbewegungen plant man natürlich immer noch selbst. Dabei hilft die Satellitenkarte (siehe Extrakasten auf Seite 83: „Sie haben das Kommando, Captain Mitchell!"), mit der man ganz leicht jedem Ghost eine Kette aus Befehlen wie Vorrücken, Angreifen oder Deckungsfeuer erteilen kann und dann alle drei Teammitglieder simultan mit einem Klick auf „Alle Befehle ausführen" von der Leine lässt.

Das Speichersystem ist der andere Grund, warum sich **Ghost Recon** als wirklich harter Brocken erweist. Es gibt keine frei bedienbare Speicherfunktion im Spiel, man hangelt sich von einem Speicherpunkt zum nächsten. Klar, das manche Punkte von den Designern extrem unfair platziert sind. Beispielsweise fehlt in Mission 3 gegen Ende ein Speicherpunkt – wir haben selbst auf der leichtesten von drei Schwierigkeitsstufen mehr als ein Dutzend Anläufe gebraucht, um den Ansturm gegnerischer Panzer und Soldaten über mehrere Minuten mit unserem Team zu überleben. Da sich die Gegner nur teilweise frei in den Levels bewegen und größtenteils irgendwo in Hinterhalten lauern oder per Skript mit einem Mannschaftstransporter in unmittelbarer Nähe zum Spieler abgesetzt werden, lernt man zwangsläufig gewisse Missionsabläufe auswendig. Erst den Scharfschützen auf dem Dach ausschalten, dann kommt der Panzerwagen an die Reihe, danach das stationäre Maschinengewehr ausschalten und so weiter ... irgendwann nervt's.



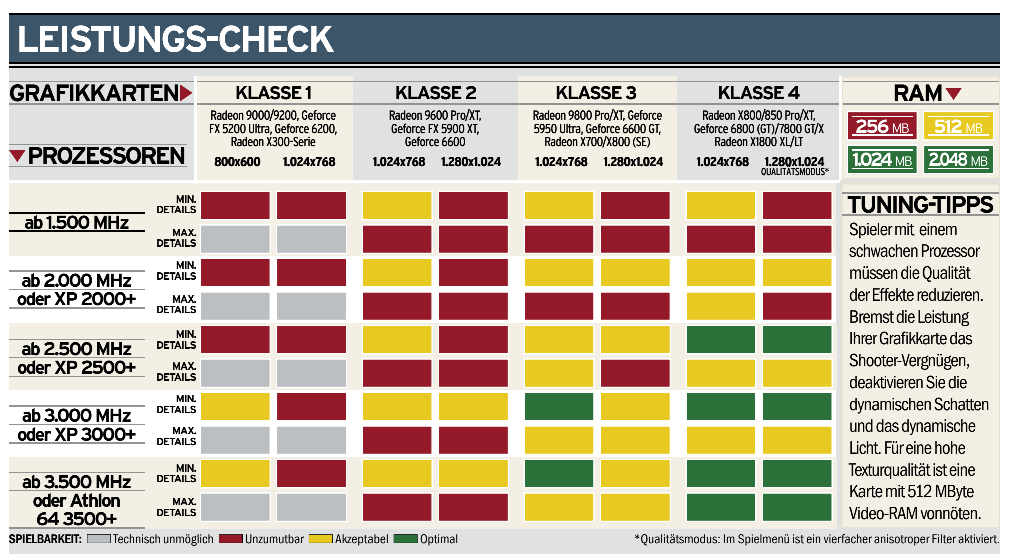
DICKE KISTE Im Laufe der Kampagne dürfen Sie Ihrem Team und zwei Abrams-Panzer Angriffs- und Marschbefehle erteilen. Einer der Stahlkolosse rumpelt gerade von links ins Bild.



AUGEN AUF Ohne Nachtsichtgerät sind Sie in den Abendstunden aufgeschmissen.



ATEMBERAUBEND Anstelle eines Hintergrundbildes sind große Teile der Stadt als Skyline gerendert.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾ 256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Spielmenü ist ein vierfacher anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Spieler mit einem schwachen Prozessor müssen die Qualität der Effekte reduzieren. Bremst die Leistung Ihrer Grafikkarte das Shooter-Vergnügen, deaktivieren Sie die dynamischen Schatten und das dynamische Licht. Für eine hohe Texturqualität ist eine Karte mit 512 MByte Video-RAM vonnöten.

Spaß zu viert

Mit drei Kumpels anstelle eines KI-Teams spielt sich die Solokampagne nochmal so gut.

Der Grund: Die Solokampgane lässt sich auch im Kooperativ-Modus durchspielen. Zwar fehlen die beiden Einzelkämpfer-Missionen, alle anderen Levels sind aber spielerisch und inhaltlich eins zu eins übernommen worden. Allerdings wünscht man sich angesichts des heftigen Schwierigkeitsgrades auch hier eine Speicherfunktion, um bei allzu heftigen Situationen nicht immer wieder von vorn anzufangen. Unverständlich auch, dass das Match vorbei ist, sobald der Teamleader stirbt. Trotzdem schmälert das nicht das intensive Spielgefühl, welches man zu viert hat.

Erledigt man Feinde ohne schallgedämpfte Waffe, bemerken dies sonderbarerweise nur Gegner in unmittelbarer Nähe. Allerdings ist man fast schon froh, dass solche Aktionen nicht drei Dutzend Rebellen anlocken, die im Umkreis von 100 Metern herumlungern. Hin und wieder reagiert die gegnerische künstliche Intelligenz auch reichlich spät auf den Spieler und lässt sich zu einfach ausschalten. Trotzdem wünscht man sich oft, der nächste Speicherpunkt möge doch jetzt bitte gleich um die Ecke liegen, damit man in Ruhe sterben und im leichten Schwierigkeitsgrad mit aufgefrischter Lebensenergie weitermachen kann.

Auch seltsam: Wenn einer unserer Ghosts im Gefecht stirbt, ist er im nächsten Level wieder dabei. Dadurch wird das Team letztendlich doch zu Kanonenfutter degradiert. Schade – ein wenig mehr Persönlichkeit, beispielsweise durch Kommentare zum Missionsablauf, hätten der Atmosphäre gut getan.

Cool bleiben, Mitchell!

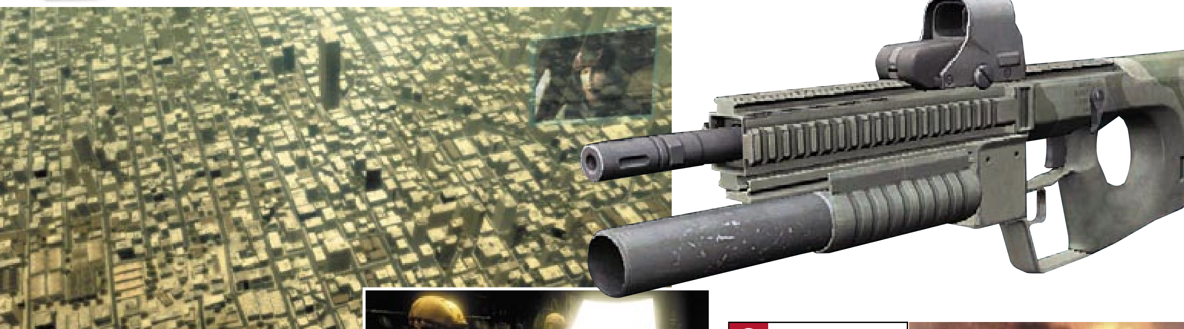
Im Vergleich zu anderen Taktik-Shootern wie **Operation Flashpoint** benötigt **Advanced Warfighter** erstaunlich wenig Tasten und Mausklicks. Dank des so genannten Cross-Com-Systems kann man seinem Team mit exakt drei Klicks jeden erdenklichen Befehl erteilen. Einfach einen Ghost, das gesamte Team oder befreundete Truppen mit dem Mausrad aus der Liste mit aktuell verfügbaren Einheiten auswählen, die mittlere Maustaste drücken, im nun aufpoppenden Menü mit dem Mausrad zum gewünschten Befehl scrollen, das Fadenkreuz auf den Punkt im Blickfeld richten, an dem die Aktion ausgeführt werden soll und wieder die mittlere Maustaste drücken: In 90 Prozent aller Fälle machen die eigenen Teammitglieder dann genau das, was man ihnen sagt. In den übrigen 10 Prozent bleiben sie gern mal an Levelobjekten hängen, stellen sich VOR eine potenzielle Deckung, statt dahinter Platz zu nehmen, oder schauen in die falsche Richtung. Da ist es nicht leicht, cool zu bleiben. (dg)

PC Games – Wissen, was gespielt wird
MOTIVATONSKURVE

Ghost Recon: Advanced Warfighter

EINZELSPIELER

11 LEVELS +++ 3 TEAMMITGLIEDER +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



unglaublich Der Ausblick aus luftiger Höhe auf Mexiko-Stadt ist atemberaubend.

1 Der schönste Fallschirmsprung aus einem Flugzeug in der Geschichte der Computerspiele – dank des phänomenalen Ausblicks auf Mexiko-Stadt hat **Advanced Warfighter** gleich einen dicken Atmosphäre-Bonus. Am Boden wird's dagegen ernst: Keine Schnellspeicherfunktion, sondern Speicherpunkte – das treibt den Schwierigkeitsgrad in die Höhe. Dafür lässt sich der Taktik-Shooter angenehm leicht bedienen, die Levels überraschen mit vielen kleinen Details.

2 Die Zahl der Waffen ist begrenzt, aber die vier Sturmgewehre lassen sich mit Granatwerfer, Zieloptik oder Schalldämpfer aufwerten. Doch wieso muss ich meine Waffen VOR dem Missionsbriefing auswählen?

3 Was die Atmosphäre betrifft, kriegt dieser Vorstadt-Level dank des schönen Sonnenuntergangs Bestnoten. Allerdings sind die Missionsziele aufgrund der spärlich gesetzten Speicherpunkte nur nach Auswendiglernen der Gegner zu packen. Frustig.

7 In der vorletzten Mission ist das Nachtsichtgerät mal wieder unser bester Freund, schließlich verschwindet gerade die Sonne hinter dem Horizont. Auch der Schwierigkeitsgrad zieht spürbar an: Scharfschützen auf Dächern, Hubschrauber, Panzer – die Mexikaner werfen uns alles entgegen, was eine Waffe halten kann. Zum Schluss tauchen die beiden US-Panzer-Crews aus Mission 4 wieder mit ihren Abrams auf und ballern uns den Weg zum Missionsziel frei.

Mach den Weg frei Auf dem Platz vor dem Regierungspalast warten jede Menge Feinde auf unsere kleine Truppe. Panzerfäuste räumen die schweren Brocken weg.

Stunden: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

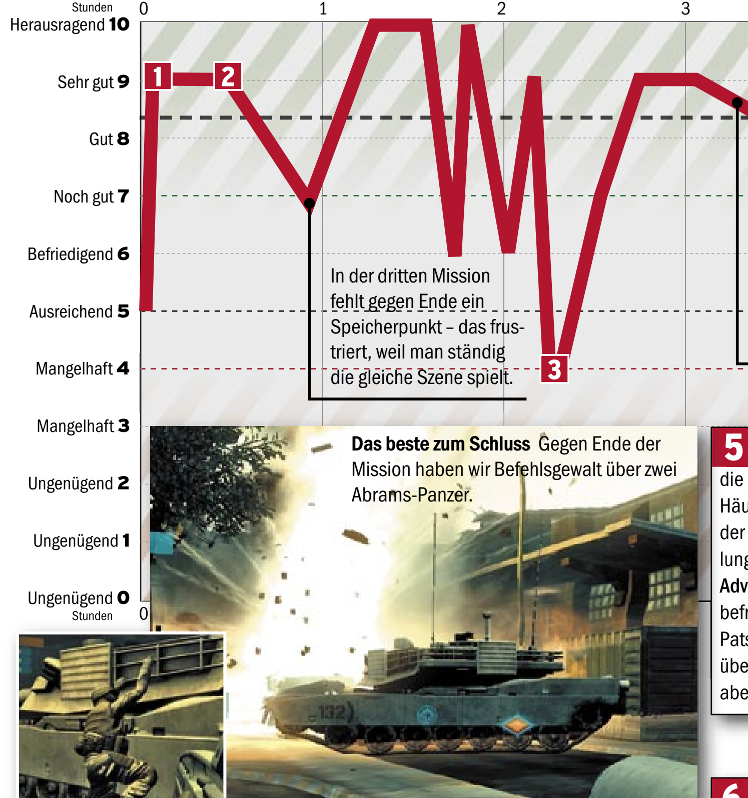
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 84

In der dritten Mission fehlt gegen Ende ein Speicherpunkt – das frustriert, weil man ständig die gleiche Szene spielt.

Eine Nachtmission, bei der man ohne sein Team loszieht, sorgt für Abwechslung. Allerdings ist der Schluss ohne Schnellspeicherfunktion viel zu schwer.

Bis zu diesem Punkt passiert in Mission 9 wenig, was einen Ghost aus der Ruhe bringen könnte. Gegen Ende müssen wir plötzlich eine hektische Rettungsmission durchführen. Nach gelungenem Abschluss tönt unser Vorgesetzter: „Mitchell, Sie sind die heißeste Braut im Tal."



Das beste zum Schluss Gegen Ende der Mission haben wir Befehlsgewalt über zwei Abrams-Panzer.

4 Mission 4 plätschert zunächst reichlich unspektakulär dahin: Wir dringen in eine Kaserne ein und befreien vier amerikanische Panzerfahrer aus den Händen mexikanischer Rebellen. Die schließen sich uns an und folgen fortan der eigenen Spielfigur – stirbt einer von ihnen, ist die Mission vorbei. Daher schicken wir unser Team vor, um die Gegend zu säubern, und arbeiten noch mehr als sonst mit der Satellitenkarte. Nachdem wir die Panzer-Crews bei den Abrams abliefern, zieht das Tempo der Mission an – und damit auch der Spielspaß. Die nächsten 30 Minuten knallt, rumst und kracht es am laufenden Band. Zum Schluss darf man den beiden Tanks sogar Befehle geben – stark!

5 Raus aus der Innenstadt, rein in die Slums: In diesem Level steht brutaler Häuserkampf auf dem Plan – es ist einer der intensivsten, längsten und abwechslungsreichsten Levels von **Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Zunächst sollen wir befreundeten mexikanische Truppen aus der Patsche helfen, dann nehmen die Ereignisse überhand und zum Schluss retten wir ... aber das erfahren Sie lieber selbst.

6 Die zweite Solomission des Spiels – was man inklusive Missionsbeschreibung aber erst erfährt, nachdem man seine Waffen ausgewählt hat. Das nervt! Nachdem man den Level erneut geladen und die passenden Flinten rausgesucht hat, streunert man auf einem riesigen, optisch eher anspruchslosen Bahnhofsgelände herum und mogelt sich ein klein wenig gelangweilt zu seinen Missionszielen. Gegen Ende geht es aber noch mal rasant ab.

8 Die Lage spitzt sich dramatisch zu, selbst der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika schaltet sich ein und wünscht uns für unsere letzte Mission viel Glück. Kein Wunder – nichts anderes als der Weltfrieden steht auf dem Spiel. Leider vermieste uns die Wegfindung unserer KI-Mitglieder den Spaß ein wenig, weil wir nach 15 spannenden Minuten bemerkten, dass unser Scharfschütze noch am Levelanfang herumstand und sämtliche Befehle ignoriert hatte. Argh!

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Ghost Recon: Advanced Warfighter
Testversion:	Verkaufsversion
Gespielte Minuten:	598 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	9:58
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	560 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €4,82,-

Geübte Spieler brauchen knapp zehn Stunden, alle anderen sollten in 15 durch sein. Der Mehrspielermodus ist aktuell alles andere als stabil, dedizierte Server waren zum Zeitpunkt des Artikels kaum vorhanden.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

CA. € 45,-
3. MAI 2006
USK: AB 16 JAHREN

DIRK GOODING MEINT:

„Technisch und taktisch brillant – aber eindeutig zu schwer!"

Der dritte Teil der **Ghost Recon**-Serie (Teil 2 erschien nur für Konsole) spielt sich sowohl taktischer als auch actionreicher als der Vorgänger. Die Satellitenkarte ist perfekt, die Steuerung kinderleicht, über die Technik muss ich keine großen Worte mehr verlieren und die Missionen sind dank der gelungenen Hintergrundgeschichte größtenteils spannend inszeniert. Intensiv ist das Wort, das **Advanced Warfighter** perfekt beschreibt.

Weniger gelungen ist meiner Meinung nach, wenn man aufgrund einer fehlenden Schnellspeicherfunktion minutenlange Spielabschnitte auswendig lernen muss und so lange wiederholt, bis man wie ein Uhrwerk funktioniert. Wo ist da der spielerische Unterschied zu Ego-Shootern, die nach dem „Schnellspeichern, Tür auf, sterben, Laden, Gegner ausschalten"-Prinzip ablaufen? Ich hätte mich schon damit zufrieden gegeben, ein- bis zweimal pro Mission selbst speichern zu dürfen. Sei's drum, dieses Spiel wird den beinharten Taktik-Shooter-Profis unter uns gefallen ... aber auch nur denen. Allen anderen ist es einfach zu schwer.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Grin
Titel vom selben Entwickler:
Bandits: Phoenix Rising | Ballistics
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 8 Koop-Maps, 5 Vorherrschafts-Maps
Zahl der Spieler: 4 (Koop), 32 (Vorherrschaft)
Fazit: Momentan noch stark verbugt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Dank Überbeleuchtung, riesiger Levels und vielen Details die Referenz im Taktik-Genre
Sound: Realistische Waffensounds, Hall-Effekte in den Straßen, gute deutsche Synchro
Steuerung: Klassische Shooter-Steuerung, das Team lässt sich mit nur drei Klicks kommandieren

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Genrereferenz in puncto Grafik und Sound
- \+ Große Spielwelt, viele kleine Details
- \+ Taktik steht im Vordergrund, nicht Reflexe
- − Speicherpunkte oft unfair gesetzt
- − Schwierigkeitsgrad extrem hoch

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 84

Auf der Heft-DVD
Video

Collector's Edition

Zum Verkaufsstart steht auch eine erweiterte Collector's Edition bereit. Das dürfen Sie zusätzlich erwarten:

- Eine exklusive Hintergrunddokumentation „Die Karriere eines Killers"
- Alle **Hitman**-Trailer, Leitfaden für Profis, Video-Tagebücher
- Soundtrack mit sechs bisher unveröffentlichten Tracks
- Eine Artwork Gallery von IO

Hitman: Blood Money

Der Hitman ist reifer geworden. Mit opulenter Grafik, guter Story und vielen Detailverbesserungen bringt Teil vier das Blut in Wallung.



EGO-PERSPEKTIVE Der Versuch, einen FBI-Agenten zu überwältigen, ist gescheitert. Nun können wir in Ego-Shooter-Manier versuchen, unsere Haut mit Geballer zu retten.



PARADE Im Menschengewühl fällt Agent 47 nicht auf, während er einen Kurier verfolgt. Dieser begeht den Fehler, in eine dunkle Gasse zu verschwinden.

Fiebern Sie zu Hause mit, wenn der schlaue Kommissar im Vorabendkrimi dem Täter das Handwerk legt? Bis zuletzt scheint der Plan des Mörders perfekt, der Zuschauer tappt im Dunkeln. Doch ein kleiner unbedachter Fehler lässt das Gesetz über den Verbrecher triumphieren, er landet hinter Gittern. Doch manchmal ist ein Killer tatsächlich schlauer, als die Polizei erlaubt. Als vor rund sechs Jahren die erste Episode der **Hitman**-Serie erschien, trat mit Nummer 47 solch ein cleveres Kerlchen auf den Plan. Ein finsterer Geselle, der für Geld tötet – und der trotzdem irgendwie sympathisch ist. Der Nervenkitzel ist scheinbar ungleich höher, selbst den perfekten Mord zu inszenieren, statt den Job der Spurensicherung zu erledigen.

Es war ein Unfall!

Das Besondere an der **Hitman**-Reihe: Viele der Missionen lassen sich lösen, ohne dass Sie auch nur einen einzigen Schuss abgeben, ohne dass irgendwer das Geringste bemerkt – abgesehen vom Opfer selbst. Nach einem genialen Coup lacht sich der Spieler dann ins Fäustchen und die Polizei ist rat- und sprachlos. Beim jüngsten Spross **Hitman: Blood Money** haben die Entwickler die Möglichkeiten noch verfeinert, Leute unbemerkt um die Ecke zu bringen. Wer gewieft genug ist, tarnt die Anschläge als Unfälle. Sie manipulieren Gasleitungen, bringen den Gartenparty-Grill auf Hochtouren oder geben unvorsichtigen Zielpersonen im richtigen Moment einen kleinen Schubs – schon purzeln die Betreffenden über die nächste Brüstung. Das motiviert ungemein und um den perfekten Mord auf dem Bildschirm zu inszenieren, feilt der Spieler teilweise stundenlang in einem der zwölf Levels an Route, Verkleidung und Wahl der Waffen – Ansätze und Lösungsmöglichkeiten gibt es reichlich. So ist es von Belang, welche Kleidung der Hitman trägt – nur mit guter Maskerade gelangt der Protagonist in bestimmte Bereiche. Bessere Verkleidung kaufen Sie aber nicht mal eben in der Boutique oder dem Secondhandshop – da ist fast immer ein neues Opfer fällig, das nach dem Ableben keine Klamotten mehr benötigt ... Doch nicht nur feinfühlige Typen haben an **Hitman** ihre Freude – der Spieler kann die Sache auch mit roher Waffengewalt wie in einem Ego-Shooter über die Bühne bringen. Gerade beim erneuten Durchspielen mit ausgebautem Arsenal ist das eine verlockende Alternative.

Kennen wir uns?

Wer wie ein wild gewordener Elefant im Porzellanladen durch die Reihen mäht, kommt allerdings nur schwer voran. Zum einen steckt der Hitman nur wenige



BADESPASS Zwei Arten Spritzen stehen zur Verfügung, die eine betäubt die Opfer lediglich. Die Dame hat Pech, wir brauchen ihre spezielle Halskette.



MANN ÜBER BORD! Ein Schubser genügt , um das Gang-Mitglied auf Nimmerwiedersehen verschwinden zu lassen. Sehr praktisch, da die Methode keine Spuren hinterlässt.



EINBLICKE Die Grafik ist nicht von schlechten Eltern, gerade Details wie Riffelglas und Beleuchtungseffekte. Die Kantenglättung streikte bei unserer Version noch.

ZU SPÄT! Die Türen schließen sich und der Hitman ist mit seinem Opfer allein. Durch die Fahrstuhlluke lassen wir die Leiche verschwinden, sonst fliegt die Tarnung auf.

AB IN DIE KISTE Wir betäuben den Handwerker und klauen seine Kleider. In solchen Behältern findet das Opfer niemand. Es passt übrigens immer nur genau ein Körper hinein.



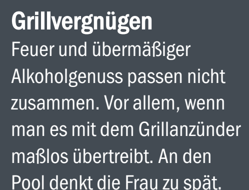
VORFREUDE Dieses High-Tech-Gewehr war in einem Koffer versteckt. Beim Anblick von verdächtigen Vorgängen flitzen Zivilisten zur nächstgelegenen Wache.

Die tragischsten Unfälle

Ihre Zielpersonen begeben sich unnötig in Gefahr und keiner schaut hin? Profis nutzen die Gunst der Stunde und lassen Morde wie einen Unfall aussehen.



Bankdrücken
Wenn die Muskeln versagen, kann so ein schweres Gewicht schon unangenehm sein. Umso besser, wenn dahinter jemand Kräftiges steht, der gegebenenfalls Hand anlegt. Der Hitman sollte das aber besser nicht übernehmen.



Grillvergnügen
Feuer und übermäßiger Alkoholgenuss passen nicht zusammen. Vor allem, wenn man es mit dem Grillanzünder maßlos übertreibt. An den Pool denkt die Frau zu spät.



Stöpsel ziehen
Wenn der Glasboden im Pool zerbricht, läuft lediglich das Wasser aus? Nicht unbedingt – die Badewanne hängt geschätzte fünfzig Meter über den Klippen! Nicht gut, wenn man dann abrupt den Boden unter den Füßen verliert ...

Müllabfuhr
So ziemlich jedes herumstehende Behältnis kann als Versteck dienen. Dieser Müllmann verbirgt sich gleich hinter der Luke seines Dienstwagens – unfreiwillig.



Slapstick
Die alte Idee mit den herunterfallenden Klavieren aus Schwarz-Weiß-Filmen zieht auch heute noch. In diesem Fall ist es ein ausgewachsener Flügel, der die Dame erwischt. Auslöser ist eine ferngezündete Mine direkt an der Seilwinde.

Treffer weg, die Wachleute wissen sofort kollektiv Bescheid, stürmen in Massen heran und selbst Zivilisten greifen zu herumliegenden Waffen. Zum anderen haben sich die Entwickler ein paar Dinge einfallen lassen, um den Schwerpunkt verstärkt aufs Schleichen zu verlagern. Wie bei den vorherigen Episoden erscheint nach jedem Auftrag immer noch eine Leistungsbewertung und wie im ersten Teil scheffelt Hitman nun wieder umso mehr Geld, je unauffälliger er seinen Job erledigt. Allerdings steigt sein Bekanntheitsgrad durch unvorsichtige Aktionen: Zeugen und belastendes Material wie Aufnahmen einer Überwachungskamera fallen für Nummer 47 negativ ins Gewicht, ein entsprechend gutes Fahndungsfoto taucht in der Zeitung auf. Damit hat der Spieler es schwerer, unerkannt zu bleiben. Die Wachen in den folgenden Levels sind misstrauischer, wenn sie den Agenten sehen, und kommen ihm im schlimmsten Fall sogar bei den geringsten Vergehen auf die Schliche. Wer sich also an einer Stelle unvorsichtigerweise ablichten ließ, sollte besser schnell das belastende Material klauen – aus der Sicherheitszentrale.

Geld ist nicht alles ...

... aber durchaus hilfreich. Damit Ihre Tarnung nicht auffliegt, bestechen Sie Zeugen oder die Polizei. Oder Sie legen sich eine neue Identität zu, was aber verdammt teuer ist. Verhältnismäßig günstig sind dagegen die zusätzlichen Informationen für die laufende Mission, die Hinweise auf Lösungsmöglichkeiten geben. Als nette Dreingabe kauft der Glatzkopf zusätzliche Ausrüstung oder verbesserte Teile für seine Waffen, wobei nur Dinge wie Schalldämpfer oder ein schnellerer Dietrich wirklich brauchbar sind. Die Kohle und eine perfekte Bewertung sind auch der Anreiz, vor der Flucht vom Tatort wieder in den abgelegten Maßanzug zu schlüpfen, denn die Wiederbeschaffung schlägt sonst mit schlappen 5.000 Dollar zu Buche. Ähnlich sieht es mit Waffen aus: Die Spezialanfertigungen sollten Sie nicht achtlos liegen lassen, denn wenn ein Kurier das Ding für Sie vor den Ermittlern retten muss, ist der Griff zum Portemonnaie unumgänglich ... Damit das nicht passiert, gibt es vor Ort mehrere von Ihrer Auftragsagentur platzierte Kisten. Dort holen Sie sich sperrige Waffen ab, mit denen Sie sonst sofort auffallen würden. Sie können darin aber auch gerade nicht benötigte oder gefundene Ballermänner unterbringen, die Ihnen anschließend als Bonus zur Verfügung stehen. Für so manches Schießeisen nimmt ein Sammler ziemlich jede Gefahr auf sich: Maximal 24 Feuerwaffen hat Agent 47 schließlich im Keller, wobei er unterwegs auch auf Haushaltsgegenstände und Werkzeuge zurückgreift.

Neue Tricks und alte Tugenden

Alte Hasen kennen die Prozedur: Wer nicht von Wachen erwischt werden will, schaut häufig auf die Übersichtskarte. Dort sehen Sie, wer sich wo befindet und mit welcher Blickrichtung und erkennen die Schwachstellen der zyklisch ablaufenden Tätigkeiten. Hört sich dröge an, ist aber erstaunlich spannend. Nervig ist es erst, wenn der Agent mal den richtigen Moment verpasst und dann recht lange auf die nächste Chance wartet: Eine Zeitbeschleunigung fehlt nämlich nach wie vor. Auch wohin Treppen führen, sehen Sie auf der Karte weiterhin nicht, dabei würde eine einfache Markierung beim Durchblättern der Ebenen schon genügen. Aber der Hitman hat dazugelernt: er klettert nun an wesentlich mehr Stellen, lauert in Schränken Gegnern auf, schaut durch Schlüssellöcher, entwaffnet Kontrahenten im Nahkampf und verbirgt Opfer in den herumstehenden Kisten. Die künstliche Intelligenz bietet weiter Spielraum für Verbesserungen: Zwar handelt sie konsequent, aber nicht durchgehend logisch. Einen Würstchenverkäufer muss es nicht gleich alarmieren, wenn ein FBI-Agent den Sicherungskasten öffnet ... Den größten Sprung nach vorn macht die Glacier-Engine, die wundervolle Bilder auf den Schirm zaubert. Gepaart mit den abgefahrenen Charakteren, der über jeden Zweifel erhabenen Musik und einer überraschenden Story kommt eine beeindruckende Atmosphäre auf. Das ist etwas ganz anderes als der laue Aufguss, den der dritte Teil **Hitman: Contracts** abgab. (as)

EXTRAVAGANT

Die Charaktere und Schauplätze in Hitman sind exzellent ausgearbeitet, absolut nicht alltäglich und haben einen ganz eigenen Charme.

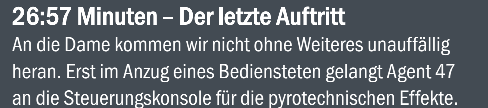
Ein Abend im Leben des Hitmans

Mit einem kurzen Abstecher auf eine Party zeigen wir einen der vielen Lösungswege.



17:38 Minuten – Duell in der Hölle
Einem Betrunkenen nehmen wir in der Tiefgarage das Teufelchenkostüm ab, lassen uns entspannt filzen und fahren runter in die Hell-Area. Die Zielperson fordert uns zum Duell, gibt uns aber eine Waffe.

26:57 Minuten – Der letzte Auftritt
An die Dame kommen wir nicht ohne Weiteres unauffällig heran. Erst im Anzug eines Bediensteten gelangt Agent 47 an die Steuerungskonsole für die pyrotechnischen Effekte.





32:08 Minuten – Fatale Begegnung
Im Lift trifft 47 zufällig einen CIA-Agenten, vor dem er sich auf dem Dach versteckt und ihn dann durch eine Luke stranguliert. Im Kostüm des Opfers kommen wir problemlos in den Himmel-Bereich.

41:33 Minuten – Annäherung im Himmel
Wir zapfen einen Computer an und klauen den nebenstehenden Koffer samt SVD-Gewehr. Die Dame schleppt glatt den Hitman ab – das kann nicht gut gehen ...

PC Games MOTIVATONSKURVE

Hitman: Blood Money

EINZELSPIELER

12 LEVELS +++ 24 WAFFEN +++ 5 SCHWIERIGKEITSGRADE



1+2 Das Tutorial auf dem Rummelplatz kann man getrost als vollwertigen Level zählen. Es macht ungeheuer Laune, hier alles auszuprobieren, was der Hitman so draufhat und welche Gegenstände als Waffe zu missbrauchen sind. Der anschließende Auftrag ist relativ einfach. Die Kletterfunktion an bestimmten Objekten ist gegenüber dem Vorgänger deutlich erweitert. Über diverse Rohre und Balkone entgehen wir den neugierigen Wachen. Insgesamt ein recht unterhaltsamer Abschnitt.



3 Zwei Zielpersonen halten sich in einem ansehnlichen Opernhaus in Italien auf. Hier machen sich die Nachteile der Karte bemerkbar: Welche Treppe wohin führt, müssen wir ausprobieren – das nervt. Dafür macht sich die Bild-in-Bild Kamera bezahlt und zum ersten Mal lassen wir alles wie einen Unfall aussehen.



4 Der Hitman weist sich selbst in eine Klinik ein, um einen von früheren Aufträgen bekannten Kollegen zu retten. Hier gibt es allein diverse Möglichkeiten, ins Gebäude einzudringen. Neben dem Hauptauftrag halten uns optionale Ziele auf Trab. Einziger Fehler: Bei einem der Gesuchten verpassen wir knapp den richtigen Moment und warten dann minutenlang auf die nächste Chance. Da wäre eine Zeitbeschleunigung hilfreich.

8 Wir schippern auf einem Dampfer über den Mississippi. Agent 47 hat alle Hände voll zu tun – eine komplette Gang zählt zu seinen Zielen. Mit verschiedenen Verkleidungen und mehreren Turn- und Schleicheinlagen schaffen wir den Auftrag schließlich. Kein absoluter Überflieger, aber auf jeden Fall sehr unterhaltsame Kost.



9 Nach mehreren erbärmlichen Fehlversuchen stolpern wir quasi direkt über die Lösung. Und die ist so einfach, dass wir nach nicht einmal weiteren zehn Minuten erfolgreich von dannen ziehen. Im Vergleich bietet der Level nichts wirklich Tolles. Mehrfach passiert es, dass wir falsch abbiegen und sofort im Kugelhagel stehen.



10 In einem großen, bunten Casino laufen dreckige Geschäfte, die wir vereiteln sollen. Nicht ideal: Die endlosen Laufwege der Boten, die dadurch lange unterwegs sind, und die Gegner, denen es nach einem Anschlag nicht gelingt, den Aufzug zu nehmen und den Partner zu warnen. Dafür müssen wir uns eine Menge einfallen lassen, da wir an zwei Personen nur schwer herankommen.





Motivationskurve (Skala): Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Zeitachse: 0 Std. · 0,5 Std. · 1 Std. · 1,5 Std. · 2 Std. · 2,5 Std. · 3 Std. · 3,5 Std. · 4 Std. · 4,5 Std. · 5 Std. · 5,5 Std. · 6 Std. · 6,5 Std. · 7 Std. · 7,5 Std. · 8 Std. · 8,5 Std. · 9 Std. · 9,5 Std. · 10 Std. · 10,5 Std. · 11 Std. · 11,5 Std. · 12 Std. · 12,5 Std. · 13 Std.

Netter Bonus! Habe ein Sturmgewehr an Wachen vorbei bis in zu einer Kiste der Agentur geschmuggelt.

Bei den Geschäften mit dem Scheich versüßt uns eine Bauchtänzerin die Wartezeit. Sehr aufmerksam.

PC-Games-Wertung: 84

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

Gute Aussichten Einer der wenigen Levels, in dem ein Scharfschützengewehr sinnvoll ist.

5 Ein erfrischendes Szenario in einer überschaubaren, spießigen Wohnsiedlung. Die neugierigen Nachbarn und die Aufpasser vom FBI auszutricksen, gehört zu den Highlights des Spiels. Dabei sehen wir den Hitman gleich in mehreren bisher unbekannten Rollen.

6 Gleich bei unserer ersten gekonnten Aktion übersehen wir ein kleines, aber wichtiges Detail. Dafür bugsieren wir mit vielen Tricksereien ein Sturmgewehr in die nahe Kiste, um sie in unser Arsenal aufzunehmen – ein netter Bonus. Anschließend eiern wir Ewigkeiten ziellos durch die Gegend, da die Schurken nicht auf der Karte angezeigt sind. Wie wir erst im Rückblick nachvollziehen können, hatte die zweite Zielperson, die wir eines „natürlichen" Todes sterben lassen, ebenfalls einen nützlichen Gegenstand dabei. Den konnten wir aber nicht aufheben. So zieht sich das Level arg in die Länge. Allzu streng wollen wir wegen des dummen Zufalls nicht sein, der Karneval bekommt noch das Prädikat „gut".

7 Weihnachtliche Stimmung herrscht in der Prunkvilla direkt am Meer. Auf der Party wartet eine gelungene Überraschung – die wir nicht verraten. Herausfordernd: Auf den Gastgeber passt ein Hund auf. Nur die Treppen sind in dem vielstöckigen Gebäude wieder ein Problem.

11 Mit der beste Level, aufgeteilt in zwei vollkommen unterschiedliche Areale, die mehrere Überraschungen bereithalten. Lediglich der Einstieg war etwas zu garstig, es dauerte eine ganze Weile, bis wir überhaupt auf die Party durften.

12 Der Auftrag in der Hauptstadt der USA ist ordentlich schwer. Die Laufwege sind sehr verworren, wir können nur über Umwege von einem Gebäudeflügel zum anderen gelangen. Die sonst so spaßigen „Unfälle" fehlen, da verpufft viel von Reiz des Spiels.



Die Test-Abrechnung

Produkt:	Hitman: Blood Money
Testversion:	Review
Gespielte Minuten:	777 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	12:57
Verkaufspreis:	€50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	777 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €4,-

Je nachdem, wie viel Wert Sie auf eine gute Missionsbewertung legen, welche Varianten Sie ausprobieren und ob Sie versessen auf die versteckten Waffen sind, können Sie noch einige Stunden mehr einplanen. Der Wiederspielwert ist zudem hoch.

HITMAN: BLOOD MONEY
CA. € 50,-
26. MAI 2006
USK: AB 18 JAHREN

ANSAR STEIDLE

„Mit vielen Verbesserungen und guter Story der bislang beste Hitman."

In einer verschneiten, luxuriösen Villa direkt am Meer: Während einer fröhlichen Weihnachtsparty stürzen gleich zwei Personen von den eisigen Klippen. Tragische Unfälle, die an diesem Abend unbemerkt von den übrigen Gästen bleiben. Nichts macht mir mehr Spaß, als nach so einem perfekt gelungenen Auftrag mit Agent 47 wieder in den schwarzen Maßanzug zu wechseln und spurlos zu verschwinden. Die **Hitman**-Serie hat schon ihren besonderen Reiz. In keinem anderen Spiel verfolgt man derart gebannt die Regungen auf der Karte und freut sich so diebisch, wenn ein Plan aufgeht. Im vierten Anlauf haben sich die Entwickler wieder wirklich ins Zeug gelegt. Superbe Grafik und Story zum einen, viele kleine Verbesserungen und neue Features zum anderen, bringen das Spiel voran – genau richtig nach dem verhaltenen **Contracts**. Insgesamt stört mich wenig an **Blood Money**, da lasse ich sogar den Agenten, der im Dunkeln leuchtet, im Regen stehen ... Da ich beim Spielen noch nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe und nun ein volles Arsenal im Keller steht, spiele ich den Titel auf jeden Fall erneut durch.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: IO-Interactive
Titel vom selben Entwickler: Hitman: Contracts | Freedom Fighters | Freedom: Soldiers of Liberty
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr hohes Niveau bei Animationen, Texturen und Effekten.
Sound: Eingängiger orchestraler Soundtrack und fetzige Soundeffekte
Steuerung: Geht leicht von der Hand, keine Verwechslungsgefahr bei den Aktionen – super.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 5

PRO UND CONTRA

+ Exzellentes Verbrecher-Flair
+ Viele Lösungswege, Bonusziele und -waffen
+ Spannender Plot, gut designte Level
− Nutzloses Equipment, Treppen fehlen auf Karten
− Teils zweifelhaftes Gegnerverhalten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**



EINGEKUGELT Der spezielle Plasmawerfer der Darkstar One lässt sich auch als Schutzschild einsetzen.

ANVISIERT Praktisch sind angebaute Waffentürme, die automatisch auf Ziele in Reichweite feuern.

FARBENFROH Das knallbunte Universum von Darkstar One ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack, glänzt aber mit vielen Effekten.

VERWANDLUNGSKÜNSTLER Je nachdem, welche Upgrades Sie sich leisten, verändert sich das Aussehen Ihres Raumschiffs.

LOST IN SPACE Bei der Vielzahl an Sternensystemen wäre eine Datenbankfunktion wünschenswert gewesen, um komfortabler an Informationen zu gelangen.

BIZARR Jedes der sechs Völker (wie hier die insektoiden Arrack) besitzt auffällig designte Stationen. An jeder Handelsstation haben Sie Zugriff auf alle Terminals, um Handel zu treiben, Ihr Schiff auszurüsten und Missionen anzunehmen.

Darkstar One

Auf der Heft-DVD
Testvideo + Demo

Knallig sind nicht nur die Explosionen, knallig ist auch die komplette Spielwelt von Ascarons Weltraum-Shooter, der sich mal eben so den Genre-Thron holt.

Kaum zu glauben, aber wahr – endlich dürfen Sie mal wieder Ihren wahrscheinlich inzwischen angestaubten Joystick aus dem Schrank holen, um sich in den Weiten eines riesigen Spieluniversums zu tummeln – **Darkstar One** sei Dank. Kaum flimmert das technisch ordentliche Renderviedeo über den Monitor, kommt sofort **Freelancer**-Stimmung auf – ein dicker Frachter mit Geleitschutz, den plötzlich auftauchende Alien-Jäger angreifen! Und alles in bester Sprachund Soundausgabe (Besitzer von 7.1-Anlagen dürfen sich auf entsprechende Klangunterstützung freuen), klasse! Worum es in der spannend erzählten Story geht, die einen wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, verraten wir Ihnen nur am Rande, schließlich sollen Sie ja selbst in dem rund 300 Planeten umfassenden Spieluniversum herausbekommen, was es mit den Thul und dem drohenden intergalaktischen Krieg auf sich hat und wer für die Ermordung Ihres ... – ups, jetzt hätten wir um ein Haar doch zu viel verraten. Man merkt **Darkstar One** an, dass mit Claudia Kern (die Dame schrieb unter anderem den **Perry Rhodan**-Band 2.132) eine waschechte Sciencefiction-Autorin am Werk war.

Grenzenlose Führung

Obwohl es eine streng lineare Storyline gibt, dürfen Sie sich jederzeit ausklinken, um sich im All als Händler, Pirat, Schmuggler oder Kopfgeldjäger zu verdingen. Das macht in den ersten Stunden einen Heidenspaß, vor allem, weil sich Ihr Vehikel butterweich steuern lässt und Sie mit den verdienten Credits schnell an immer bessere Ausrüstung gelangen. Regelrechten Sammeltrieb weckt **Darkstar One** mit den 100 im Universum verteilten Artefakten. Damit lässt sich das Schiff immer weiter ausrüsten – wie das genau funktioniert, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testvideo. Sehr schön gemacht sind die so genannten Sidequests, die Sie auf den Stationen aufstöbern. Diese Missionen sind besonders herausfordernd und anspruchsvoll, dafür bekommen Sie aber auch eine extra große Belohnung, zum Beispiel den Schlüssel für ein verstecktes System. Schlüssel? Richtig gelesen, anders als bei **Freelancer** springen Sie in **Darkstar One** von jedem beliebigen Punkt aus in den Hyperraum, um freigeschaltete Systeme zu erreichen. Die Freischaltung erfolgt zum größten Teil dadurch, indem Sie das Universum bereisen; für bestimmte Sektoren benötigen Sie jedoch besagte Schlüssel. So groß die Entdeckerfreude anfangs ist, nach einiger Spielzeit stellt sich eine gewisse Monotonie ein, da sich die Systeme innerhalb eines Rassengebiets (sechs Stück gibt's insgesamt) ähneln. Das gilt ebenfalls für die auftretenden Gegner und die Charakterporträts, wenn Sie im All umherfunken. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, wieder die Story aufzunehmen, um ein neues Gebiet aufzutun. Sobald Sie nämlich das Territorium einer anderen Rasse erreichen, sieht die Spielwelt völlig anders aus. Am Grundaufbau eines Sternensystems ändert sich jedoch in der Regel nicht viel: Zentraler Punkt ist immer die Handelsstation, auf der Sie alle Transaktionen durchführen – etwa die Annahme von Aufträgen, den Kauf und Verkauf von Ausrüstung und Handelswaren. Dazu gibt es noch Forschungs- und Asteroidenstationen, auf denen Sie aber nur in speziellen Fällen landen dürfen, zum Beispiel bei bestimmten Missionen. Die großen Asteroiden lassen sich jedoch durchfliegen. Im Inneren, das immer gleich aussieht, finden Sie zum einen die begehrten Artefakte und zum anderen auch hin und wieder versteckte Frachtcontainer. Aber Vorsicht, das Sammeln dieser Container gilt als verbrecherischer Akt – bringt also Strafpunkte. Wer davon zu viele angesammelt hat, zahlt entweder eine Strafe oder zieht sich in Anarchiesysteme zurück. Dort baut sich Ihr Strafbalken langsam wieder ab. Der Story folgend, führt Sie das Spiel Stück für Stück durch alle sechs Rassengebiete. Dadurch entfällt eine langwierige Routenplanung, die beispielsweise bei **Freelancer** durchaus mal in stupides Abklappern von Wegpunkten ausartete.

Formbar

Altgediente **Privateer**-Fans trauern ihren lieb gewonnenen Schiffsmodellen hinterher, denn in **Darkstar One** fliegen Sie bis zum Schluss ein und dasselbe Schiff. Keine Frage, das Upgrade-System ist gut gelungen und Sie basteln sich damit ein durchaus individuelles Schiff. Da aber kein Wechsel möglich ist, kommt der Spieler nicht umhin, sich früh festzulegen, wie er den Flieger entwickelt. Das automatische Schiffsdesign ist zwar stimmig, aber es wäre noch schöner gewesen, wenn man selbst Bauteile hätte anbringen können. Dafür stimmen die vielen Ausrüstungs- und Waffensysteme versöhnlich. Sehr schön ist die Option, auch während des Fluges am Schiff „herumschrauben" zu können – dabei können Sie etwa zwischen mehreren Waffentypen wechseln. Von Spezialausrüstungsgegenständen wie dem Reparatur-Bot dürfen Sie immer nur ein Exemplar an Bord haben. Sobald Sie einen solchen Gegenstand einsetzen, ist er verbraucht und Sie müssen erst wieder landen, um nachzukaufen. Ein etwas größeres Arsenal wäre da schon komfortabler gewesen. Im normalen Raumkampf kommt man ganz gut ohne solche Extras aus, aber bei den recht anspruchsvollen Boss-Kämpfen geraten Sie schon ordentlich ins Schwitzen, da diese Burschen über besonders fiese Flugtaktiken verfügen. Wer sich ausschließlich um die Story kümmert, bekommt nach rund 20 Stunden den Abspann zu sehen. (sw)

Fliegeralltag: Spielen Sie sich mit der Demo schon mal warm.

Die Demomission zu Darkstar One enthält eine eigene kleine Story und bietet alle wichtigen Spielfunktionen.

Appetitmacher

In 14 Sternensystemen können Sie schon mal fleißig Handel treiben, Missionen absolvieren und sogar schon ein Artefakt zum Aufrüsten Ihrer Darkstar One einheimsen. Damit steht Ihnen ein kompletter Cluster im Territorium der Terraner (eine von sechs Rassen) zur Verfügung. Wer jetzt auf die Idee kommt, seinen Spielstand von der Demo einfach ins fertige Spiel zu kopieren – das geht nicht. Macht aber auch nichts, denn im Hauptspiel entwickelt sich die Story etwas anders als in der Demo. Sie können jedoch in der fertigen Spielversion einfach die Tutorial-Missionen überspringen, denn die Trainingsflüge sind alle komplett in der Demo enthalten.



DARKSTAR ONE

CA. € 45,-
18. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS



„Mein gutes altes Freelancer hat nun ausgedient. Jetzt jage ich Thuls."

Es gibt Momente im Spielerleben, da freut man sich wie ein Schneekönig: Zum Beispiel, wenn Genres eine Wiederbelebung erfahren, in denen man lange schmerzliche Entbehrungen hinnehmen musste. Nach drei Jahren findet das seinerzeit grandiose **Freelancer** nun endlich einen mehr als würdigen Nachfolger. **Darkstar One** erfindet zwar beileibe das Rad nicht neu – zu sehr ähneln die Standardmissionen oder das Stationsflair an **Privateer** und der Zeitbeschleuniger sorgt unter dem Namen SINZA schon seit drei Teilen im **X**-Universum für Erleichterung –, aber es besitzt genau die richtige Mischung, um ein actionreiches Weltraumspektakel darzustellen. Vor allem die gut erzählte Hintergrundgeschichte hält mich bei Laune. Ein klein wenig Schelte gibt es aber für die sich stets wiederholenden Charakterporträts und Schiffsmodelle, die man innerhalb eines Rassengebiets trifft.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ascaron
Titel vom selben Entwickler: Sacred, Port Royale 2
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Knallig bunter, comicartiger Look
Sound: Einfach klasse, vor allem mit 7.1-System
Steuerung: Am besten mit Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Spannend erzählte Geschichte
- + Große spielerische Freiheit
- + Gelungenes Upgrade-System
- − Auf Dauer ein wenig eintöniger Spielverlauf
- − Unübersichtliche Sternenkarte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**

VERHAFTET Am Times Square nimmt Reed eine Diebin fest. So farbenfroh sind nur wenige Flecken der XXL-Spielwelt.

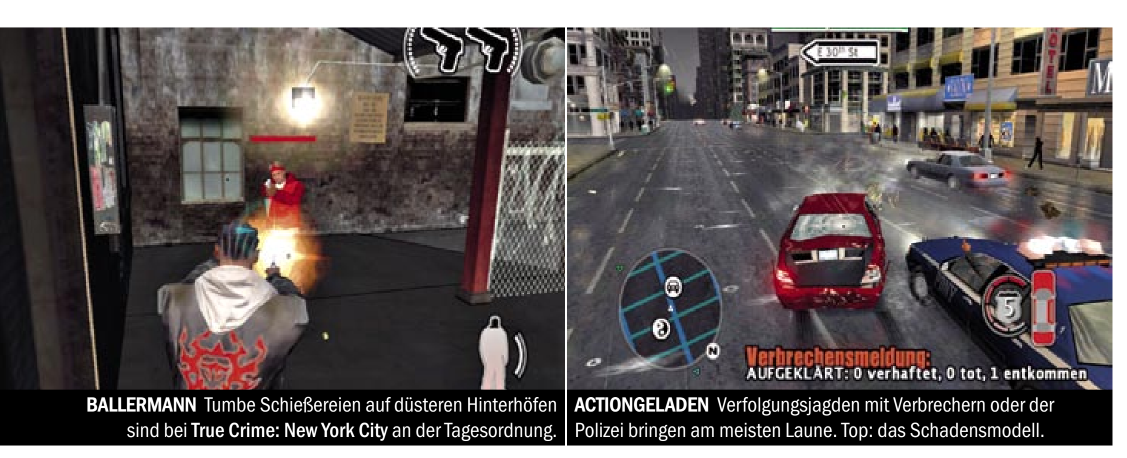
ÄRGERLICH Passanten stehen im Kofferraum, Türen verschwinden in anderen Objekten: Solche Clipping-Fehler treten häufig auf.

True Crime: NY City

Als rachesüchtiger Polizist ballern Sie sich in dem actiongeladenen GTA-Klon von Harlem bis zum Times Square.

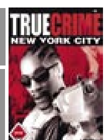
Beim Nachfolger zu **True Crime: Streets of L.A.** schlüpfen Sie in die Haut des skrupellosen Gang-Mitglieds Marcus Reed, der nach dem spielbaren Prolog zum Nachwuchspolizisten mutiert, um dem organisierten Verbrechen das Handwerk zu legen. Offiziell. Inoffiziell sinnt Reed nur darauf, den Mördern seines Mentors, der ihm den Weg aus der Gosse in ein bürgerliches Leben geebnet hat, den Garaus zu machen.

Schauplatz des Spiels ist eine erstaunlich authentische Nachbildung von New York – inklusive des gewaltigen U-Bahnnetzes. Haargenau wie bei **GTA San Andreas** können Sie sich in der riesigen Spielwelt zu Fuß oder mit einem fahrbaren Untersatz frei bewegen. Neben den Storyline-Missionen, die den Handlungsstrang vorantreiben, gibt es auch eine Vielzahl an Nebenmissionen, die Sie in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Ob Sie dabei als Streifenpolizist Ehestreitigkeiten oder Banküberfälle inklusive wildester Verfolgungsjagden lösen und aufklären, bleibt Ihnen überlassen. Genau wie Ihr Verhalten: Als guter Bulle sind Sie stets nett und zuvorkommend, liefern beschlagnahmte Drogen oder Geld brav im Revier ab und sammeln fleißig Karrierepunkte, während Sie als schlechter Bulle mit verhökertem Diebesgut den eigenen Geldbeutel füllen oder Leute über den Haufen fahren. Die mit sehenswerten Zwischensequenzen erzählte Hintergrundgeschichte punktet wie die glaubwürdigen Charaktere. Grafisch bietet **True Crime: New York City** nur Durchschnittskost. Während Personen und Innen-Levels recht detailliert wirken, ist die Stadt trist, grau und kantig. Auch das Spieldesign weist einige Kratzer auf. Die Nebenmissionen sind allesamt cool, aber wiederholen sich nach spätestens zwei Spielstunden. Gleiches gilt für die Hauptmissionen, die stets nach Schema F ablaufen: Sie checken ab, wo ein Ober-Gangster steckt, plätten dessen Schergen und prügeln aus dem Ober-Gangster anschließend das Versteck des nächsten Ober-Gangsters heraus. Danach beginnt das Spielchen von vorn – was im Vergleich zur Vielfalt eines **GTA San Andreas** dauerhaft extrem langweilt. (cs)



BALLERMANN Tumbe Schießereien auf düsteren Hinterhöfen sind bei **True Crime: New York City** an der Tagesordnung.

ACTIONGELADEN Verfolgungsjagden mit Verbrechern oder der Polizei bringen am meisten Laune. Top: das Schadensmodell.



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

CA. € 45,-
27.04.2006
USK: AB 18 JAHREN

CHRISTIAN SAUERTEIG



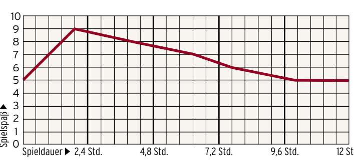
„Ein Verbrechen, das Potenzial des Titels nur im ersten Spieldrittel auszuschöpfen."

True Crime: New York City wirkt wie ein Kinofilm, dem im Laufe der Dreharbeiten die Kohle ausgegangen ist. Der Anfang ist schlichtweg genial, fesselnd, actionreich – herrlich unterhaltend. Der Mittelteil offenbart schon einige Schwächen und Langweiler, wohingegen das Ende zunehmend frustriert. Die Story ist für ein Computerspiel mehr als ordentlich, aber auch relativ knapp: Wer die kurzweiligen Nebenmissionen außer Acht lässt, hat den Storymodus an einem Nachmittag durch. Die Auswahl an Autos, Waffen und Nahkampftechniken ist beeindruckend, aber gerade die Anwendung letzterer ist aufgrund der teils wirren Kameraführung unfreiwillig schwierig. Hinzu kommen selbst auf High-End-Systemen unschöne Ruckler und Clipping-Fehler, die **True Crime: New York City** unterm Strich nur einen Platz im Genre-Mittelfeld einbringen. Vom Potenzial her wäre weit mehr drin gewesen – schade.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Luxoflux
Titel vom selben Entwickler:
True Crime: Streets of L.A. | Shrek 2
Publisher: ASPYR
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Mittelprächtig; mit Clipping-Fehlern.
Sound: Extrem cooler Soundtrack, gute Synchro.
Steuerung: Zu Fuß okay, Fahrzeuge schwammig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse .3X
Optimum: 3.300 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Riesige Spielwelt
- \+ Nahezu vollständige Handlungsfreiheit
- \+ Genialer Soundtrack
- − Missionen nach immer gleichem Muster
- − Mäßige Grafik mit teils nervigen Bugs

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **68**



Blood of Sahara
B.o.S
Bet on Soldier
„Die verbesserte Grafik, die neue Story, der mögliche Einsatz einer PhysiX-Karte und vor allem auch der Preis von UVP 19,99 € sind für BoS-Fans ein Leckerbissen..."
gamigo.de
DIE FORTSETZUNG
JUNI 2006!
SPEKTAKULÄRE KAMPAGNE IN NORDAFRIKA.
AUFREGENDE MULTIPLAYER-ACTION MIT NEUEM TEAM DEATHMATCH-MODUS UND NEUEN MAPS.
8 NEUE CHAMPIONS STELLEN SICH MAX BALDING IN DEN WEG.
NEUES EQUIPMENT: WAFFEN, RÜSTUNG, ETC.
ULTIMATIVE PHYSIK-EFFEKTE MIT AGEIA-HARDWARE.
Kt Kylotonn
PC CD-ROM SOFTWARE
NVIDIA The way it's meant to be played
www.betonsoldier.de
AGEIA
BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION



MUTIERT In der postnuklearen Welt lauern überall Gefahren. Hier sind es Riesenkrabben, die Schockwellen verschießen.



HOMEBOY In den Städten, in denen sich Ihr Avatar per pedes fortbewegt, finden Sie allerlei Quest-Geber und Tuning-Läden.

Auto Assault

Stellen Sie sich einen Ort ohne Radarfallen, ASU und TÜV vor – und Sie landen in Auto Assault!

Gegen **Auto Assault** ist **Pimp my Ride** ein Kindergeburtstag. Denn beim neuen Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiel (Massively Multiplayer Online Game, MMOG) steuern Sie in bester **Mad Max**-Manier mit Nukleartreibstoff betriebene und schwer bewaffnete Straßenkreuzer über die verseuchte Erdoberfläche. Die Mission: Kämpfen Sie als Mensch, der gerade den nuklearen Holocaust überlebt hat, Biomek (eine Art Endzeit-Cyborg) oder Mutant für das Überleben Ihrer Spezies. Während Sie die Welt auf vier Rädern durchstreifen, herrscht in den verbliebenen Städten Fahrverbot – hier laufen Sie ganz altmodisch auf zwei Beinen umher. So spannend das Szenario auf den ersten Blick erscheint, der **Auto Assault**-Alltag ist nicht besonders abwechslungsreich. In der Regel behelligen Ihre Quest-Geber Sie mit Aufträgen wie „Töten Sie zehn Gegner" oder „Sammeln Sie drei Nuklearbeschleuniger". Die Auftrags- und Gegenstandsbeschreibungen sind mal auf Deutsch, mal auf Englisch verfasst. Für eine vollständige Lokalisierung hat die Zeit offenbar nicht gereicht. Spannend wird es erst im späteren Spielverlauf, wenn die Anfangsgebiete überwunden und Kämpfe gegen Spieler der anderen Fraktionen anstehen. Die Auseinandersetzungen tragen Sie entweder auf freiem Feld – ähnlich den umkämpften Gebieten in **World of Warcraft** – oder um Festungen aus. Szenarien wie Konvoischlachten sollen später per Update oder Add-on folgen.

Technikcheck

Der Look von **Auto Assault** bietet zwar Abwechslung, mit anderen Online-Spielen wie **Everquest 2** kann die Grafik aber nicht konkurrieren. Der Sound ist dünn – Wagen und Explosionen klingen handzahm. Und: Haben Sie die von uns getestete Preorder-Version gekauft, müssen Sie erst 2,3 GByte an Daten herunterladen, um **Auto Assault** in voller Qualität spielen zu können. Bei der rund 45 Euro teuren Vollversion entfällt der Download natürlich. Zusätzlich fällt eine monatliche Gebühr von 12,99 Euro an, die dem aktuellen Durchschnitt für Online-Spiele entspricht. (oh)

Das Mekka der Autoschrauber

Sie tunen nicht nur Ihren Avatar, sondern auch den Wagen. So entsteht aus einem Serienmodell ein Monsterschlitten!



PIMP MY RIDE Auf der Piste aufgelesene Ersatzteile bauen Sie in Städten ein.

Auch wenn das Spiel so angelegt ist, dass in den Städten Fahrverbot herrscht – hier bekommen Sie alles, was das Tuning-Herz begehrt: Leistungsstarke Motoren, Waffen für Front, Heck und den drehbaren Turm oder ganz „normales" Aufmotzmaterial. Schauen Sie am besten mal in der Werkstatt von Trick & Trimm vorbei. Hier bekommen Sie neben 2-m²-Spoilern auch Stoßfänger der Marke „Gegnertod" oder nagelbrettartige Accessoires, die überfahrenen Gegner zusätzliche Rallye-Streifen verpassen. Neben dem enormen Ersatzteilangebot stehen auch einige neue Fahrzeuge zum Kauf. So brauchen Sie sich nicht Ihr Spielleben lang mit der alten Schrottmühle abplagen –schnittige Flitzer oder eine schwer gepanzerte Stretch-Limousine sind zu haben, das nötige Kleingeld vorausgesetzt.



AUTO ASSAULT

CA. € 45,-
10. APRIL 2006
USK: AB 18 JAHREN

OLIVER HAAKE

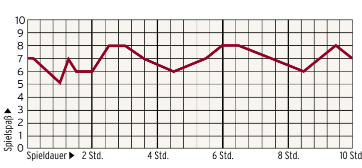
„Auto Assault bietet zwar ein interessantes Szenario, ist aber sehr actionlastig."

Auto Assault hinterlässt bei mir gemischte Gefühle. Einerseits honoriere ich den Versuch, ein alternatives Szenario online-tauglich zu machen. Immer nur Elfen, Zwerge und Orks, das hält ja auf Dauer kein Mensch aus! Andererseits ist **Auto Assault** sehr actionlastig und die Quests sind zu stupide. Sicher, Genrekollegen bieten in der Regel auch nur Kill- oder Sammel-Quests, die Verpackung ist jedoch stimmiger. Das führt bei mir dazu, dass ich mich nach zwei Stunden Spielzeit wieder auslogge und Pause mache. Eine simulationslastigere Fahrphysik und mehr Teamwork wären wünschenswert. Gelungen finde ich dagegen die Physik der Spielumgebung: Fast alles lässt sich zerlegen, sei es durch Waffenfeuer oder reines Plattfahren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Net Devil
Titel vom selben Entwickler: Jumpgate
Publisher: Flashpoint AG
Sprache (Handbuch): Deutsch/Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 100 Zonen, 1. Spielmonat kostenlos
Zahl der Spieler: Maximal 5.000 pro Server
Fazit: Netter Ballerspaß für zwischendurch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Massenhaft zerstörbare Objekte
Sound: Zu dünn für Monster-Trucks
Steuerung: Simple Maus-/„WASD"-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Relativ unverbrauchtes Szenario
+ Leichter Einstieg
– Quests ähneln sich stark
– Grafik und Sound sind Mittelmaß
– Fahrphysik unrealistisch

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER)



Heroes of Might and Magic 5

Teuflische Dämonen, hinterhältige Nekromanten, eine rachsüchtige Königin – und das ist längst nicht alles, was Sie im fünften Teil der **Heroes**-Reihe erleben.



Fünf bis acht Stunden Spielzeit – gute Vorbereitung für die Vollversion?

Das dürfen Sie von der Demo erwarten:
Zwei Missionen lang treten Sie auf Seiten der Fraktionen Zuflucht (Haven) und Dämonen in der Demo (auf DVD in PC Games 06/06) an. Einsteiger oder Genreneulinge müssen aber aufpassen: Die Demo wirft Sie direkt ans Ende der ersten Kampagne, sodass Sie völlig unvorbereitet mit der recht komplexen Spielmechanik konfrontiert sind. In der Vollversion geht es natürlich zu Beginn gemächlicher zu. Auch die Hintergrundgeschichte erschließt sich in der Demo noch nicht, Sie haben noch keinen blassen Schimmer, was es mit den menschlichen Helden auf sich hat. Wenn Sie die Demo erfolgreich gemeistert haben, kennen Sie die Grundzüge und Spielmechaniken von zwei Rassen. In der Vollversion gibt es noch vier weitere Völker, die Sie in den rund 100 Stunden Spielzeit kennen lernen.



Eigentlich sollte es ein Festtag sein. Die junge Lady Isabel steht bereits am Altar, zu ihrer Linken Bräutigam König Nicolai. Als sie gerade das Ja-Wort hauchen will, passiert es: Rauch umhüllt das Paar, vor ihnen materialisiert ein Dämon - die hässliche Teufelsfratze zum hämischen Grinsen verzogen. Während Isabel in Sicherheit gebracht wird, greift der stets bewaffnete Nicolai zum Schwert. Dramatischer könnte der epische Krieg zwischen den Mächten des Guten und des Bösen nicht beginnen. Und das auch noch in einer Videoqualität, wie man sie sonst nur von Blizzard kennt! Die Aufwärmphase dauert aber nicht lang. Schon bald übernehmen Sie die Rolle der unglücklich unverheirateten Isabel und schwingen sich in den Sattel eines Schlachtrosses. Nicolai braucht Hilfe im Kampf gegen die Teufelsbrut. Schnell bauen Sie eine Miliz auf und sammeln erste Kampferfahrungen. Neueinsteiger werden während der Anfangsmissionen sanft in die Mechanismen von **Heroes of Might and Magic** eingeführt. Aufgaben wie „Werbt 100 Bauern an" und „Erobert die Stadt Lichtwald" sind schnell absolviert. Ab Mission 5 „Der Sturz des Königs" erhöht sich jedoch die Schlagzahl. Gerade erst haben Sie die beiden Hauptmissionsziele erfüllt, da holt eine voll ausgestattete Dämonenarmee zum vernichtenden Gegenschlag aus. **Heroes**-Neulinge erleben normalerweise an dieser Stelle ihre erste Niederlage, sodass ein Missionsneustart nötig ist. Oft sind sogar mehr als zwei Versuche angesagt, um diese Hürde zu nehmen. Ist die Verteidigung aber richtig vorbereitet und zerschellt das Dämonenheer an den Wällen der Stadt Braunmoor, schwillt des Siegers Brust stolz an.

> Mit einer spektakulären Introsequenz starten Sie in ein dramatisches Abenteuer in der Fantasy-Welt von Ashan.

Hoher Schwierigkeitsgrad

Aber täuschen Sie sich nicht: Diese Mission mag anspruchsvoll sein – im Vergleich zu dem, was den Spieler in der Folgezeit erwartet, ist sie aber nur ein Vorgeschmack. Bis zu neun Stunden haben wir auf normaler Spielstufe mit manchen Levels verbracht! Pro Kampagne dürfen Sie mit ein bis zwei Hardcore-Missionen rechnen. Zwar streut das russische Entwicklerstudio Nival Interactive immer wieder Entspannungsphasen in die sage und schreibe sechs Kampagnen ein, doch der nächste Kraftakt kommt bestimmt. Und nicht selten wiegen einen Missionen erst in trügerischer Sicherheit. Simple Ziele wie die Eroberung einer leicht verteidigten Stadt lassen noch keinen Verdacht aufkeimen. Nach einer Weile treten dem Spieler jedoch Feindarmeen entgegen, die schnell klar machen, wer der Herr auf dem Schlachtfeld ist: Die Gegner sind besser ausgestattet und verfügen über mehr Truppen. Oft hilft hier nur ein Neustart der Mission, um den eigenen Spielbeginn zu optimieren und so für

AUFGESESSEN Erneut reiten Helden an der Spitze Ihrer Armeen.

GERÖSTET Der Drache ist auch in **Heroes of Might and Magic 5** eine der mächtigsten Waffen. Im Flammenstrahl erleiden alle Gegner hohen Schaden.



GLAUBENSKRIEG Die religiösen Krieger der Zuflucht (Haven) sind das Ziel einer dämonischen Verschwörung. Brave Paladine nehmen den Kampf auf.



Die Völker von Ashan – so schön haben sich noch keine Fantasy-Truppen präsentiert.

Ganze sechs Spielparteien hat Heroes of Might and Magic zu bieten! Wir sagen Ihnen, wo die Vorzüge liegen.

1 AKADEMIE Die Zauberer der Akademie setzen hauptsächlich auf magiebeschworene Kreaturen wie den Titan oder Dschinn.

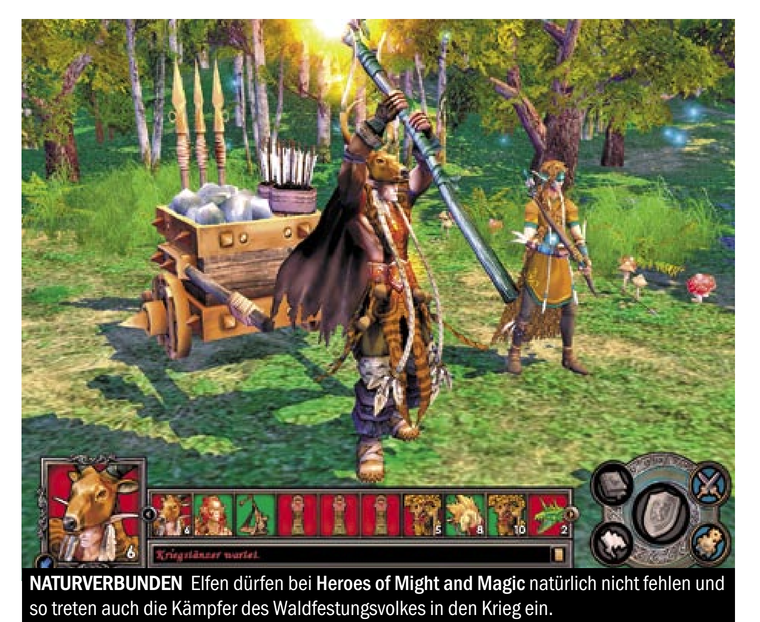
2 NEKROPOLIS Die Totenbeschwörer führen sowohl massenhaft günstige, aber schwache Skelettkrieger als auch mächtige Knochendrachen ins Feld.

3 DUNGEON Die Hexenmeister setzen auf einen Mix aus schnellen und schlagkräftigen Assassinen, Lanzenreitern und schweren Minotauren.

4 WALDFESTUNG Die stärkste Einheiten der Elfen sind die Bogenschützen und Druiden. Im Nahkampf stehen mächtige Baumriesen bereit.

5 INFERNO Dämonen haben die Fähigkeit, aus einer Zwischenwelt kostenlose Truppen anzufordern. Dazu zapfen sie Mana ab und teleportieren sich.

6 ZUFLUCHT Die Menschen erhalten himmlische Hilfe: Erzengel und Priester streiten auf ihrer Seite. Paladine sind erstklassige Reitereinheiten.



NATURVERBUNDEN Elfen dürfen bei **Heroes of Might and Magic** natürlich nicht fehlen und so treten auch die Kämpfer des Waldfestungsvolkes in den Krieg ein.

die erste ernsthafte Konfrontation gewappnet zu sein.

Aber selbst wenn Sie alles richtig gemacht haben, arten einige Endkämpfe in reine Geduldsspielchen aus. Oft brauchen Sie mehrere Anläufe, bis der Feind das Handtuch wirft. Eine fehlerfreie Taktik und etwas Glück sind besonders bei speziellen Endgegnern vonnöten. Haben Sie schlussendlich gewonnen, steigt natürlich das Stimmungsbarometer. Aber bevor Sie sich entspannt zurücklehnen: Nicht selten gilt es, sogleich das nächste Missionsziel anzugehen, das meist ebenso schwer oder sogar noch schwieriger zu erreichen ist als das vorangegangene. Eingefleischte **Heroes**-Fans sind mit Sicherheit begeistert. Neueinsteiger sollten dagegen von vornherein auf die leichte Spielstufe ausweichen, die Ubisoft mit dem Patch 1.1 hinzugefügt hat. Damit entschärften die Entwickler zudem einige Missionen wie den dritten Level der Infernokampagne und die Endmission der sechsten Kampagne. Haben Sie die Kampagne jedoch auf „Normal" begonnen, ist das auch kein Problem: Speichern Sie die Stelle ab und wechseln Sie im Hauptmenü auf „Einfach"; laden Sie anschließend Ihren Spielstand.

Traditionsbewusst

Aber nicht nur der Schwierigkeitsgrad fügt sich nahtlos in die Traditionen der **Heroes of Might and Magic**–Serie ein. Die Helden sind wie zuvor Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Im direkten Vergleich zu dem von vielen Fans ungeliebten vierten Teil haben sie jedoch einiges an Kraft verloren. Zum einen werden sie nicht mehr als Kampfeinheit auf den zwölf mal zehn Quadrate umfassenden Schlachtfeldern aufgestellt. Helden stehen nun wie in den Teilen eins bis drei am Spielfeldrand und unterstützen ihre Truppe mit Zauberei. Aber selbst auf höchster Magiestufe richten Sie nicht mehr Schaden als durchschnittliche Feldeinheiten an. Viel wichtiger sind dagegen die passiven Fähigkeiten, welche Helden beim Levelanstieg lernen können. So steigern Sie beispielsweise die Angriffskraft der in der Armee befindlichen Einheiten oder heben den Magieverteidigungswert an. Heere, an deren Spitze ein voll ausgebildeter Kämpfer steht, haben somit enorme Vorteile. Die Hauptarbeit besorgen die Kampfeinheiten. Besitzen Sie zum Beispiel massenhaft Bogenschützen und Drachen, bringt auch der beste Dämonenheld nichts, wenn er nicht mit einer entsprechenden Zahl Sukkubi – teuflischen Fernkämpfern – und Folterknechten dagegenhält. Bis zu sechs Helden dürfen in Ihren Diensten stehen. Der Spieler rekrutiert Heerführer in den Tavernen der Städte. Stirbt ein Held im Gefecht, ist das kein Thema, Nachschub ist jederzeit verfügbar. Nur Storyline-Figuren wie Isabel dürfen in der Kampagne nicht das Zeitliche segnen, sonst ist die Mission sofort verloren.

Land und Wirtschaft

Wie bei den Vorgängern ist auch die Spielwelt des fünften Teils mit dutzenden Schätzen und Kreaturen bevölkert. So hat der Spieler zwischen den Kämpfen mit den Hauptgegnern die Möglichkeit, unerschlossene Bereiche der Spielwelt zu erkunden und dabei neue Fähigkeiten und Boni zu erwerben oder Zaubersprüche zu lernen. In seltenen Fällen finden Sie auch Gegenstände wie magische Rüstungsteile oder Waffen, welche die Kampfkraft des Helden steigern. Zusätzliche Rohstoffe, die für den Ausbau der Städte und Armeen nötig sind, haben die Entwickler ebenfalls über die Landkarte verteilt. Die wichtigsten Rohstoffquellen sind jedoch Minen, Sägewerke und Labore, die insgesamt sieben Rohstoffe fördern. Fehlen trotzdem einmal Ressourcen, können Sie diese auch auf Märkten – falls Sie welche gebaut haben – gegen andere Waren tauschen. Besonders in der frühen Spielphase spielt das Ressourcenmanagement eine große Rolle. Besitzt ein Spieler mehr Quellen und errichtet er Gebäude, welche die Rohstoffförderung verbessern, ist er deutlich im Vorteil. Haben Sie Ihre Städte jedoch erst einmal ausgebaut,



Für Fans: die Deluxe Editionen

Sammler kommen bei Heroes of Might and Magic 5 voll auf ihre Kosten, denn es gibt gleich zwei Sondereditionen zum neuen Strategiespiel!

Publisher Ubisoft bietet für **Heroes of Might and Magic 5** gleich zwei Sondereditionen an. Die Deluxe-Edition enthält exklusive Spielinhalte, eine Karte des Landes Ashan, ein Buch mit Konzeptzeichnungen, ein Tech-Tree-Poster, sowie das Spiel **Heroes of Might and Magic 2**. Die Super Collector's Edition wird nur über den Ubisoft-Online-Shop in einer edlen schwarzen Schachtel ausgeliefert, ist auf 4.000 Stück limitiert und enthält zusätzlich ein Säckchen mit einer Silbermünze. Wer die einzige Goldmünze findet, gewinnt eine Überraschung.

Sind Sie ein Heroes-Spieler?

JA, wenn ...

... Sie rundenbasierte Spiele allgemein und insbesondere Titel wie **Age of Wonders 2** mögen.

... eine gute Hintergrundgeschichte im Stil von **Warcraft 3** schätzen.

... auf dem C64 bereits **Archon** bis zum Abwinken gespielt haben.

... viel Zeit haben. **Heroes of Might and Magic 5** bietet im Einzelspielermodus rund 100 Spielstunden!

... eine hohe Frustrationstoleranz besitzen, denn einige Missionen stellen selbst Strategieprofis auf eine harte Probe.

... Teil 3 der Serie lieben und seitdem auf einen würdigen Nachfolger warten.

NEIN, wenn ...

... Ihnen Missionen, die länger als zwei Stunden dauern, auf den Magen schlagen. In **Heroes of Might and Magic 5** sitzen Sie bis zu neun Stunden an einzelnen Levels!

... Sie ein eher ungeduldiger Spieler Marke Echtzeit-Stratege sind und es gern an allen Ecken und Enden krachen lassen.

... Sie farbenfroh mit Kitsch gleichsetzen. Die **Heroes**-Spielwelt ist nämlich alles andere als trist.

... Sie lieber wie in **Civilization 4** alle Fäden in der Hand halten und nicht von Produktionswochen abhängig sein wollen.

... Sie alle anderen Teile von **Heroes of Might and Magic** auch nicht mochten.

UNGLEICH Heroes of Might and Magic 5 arbeitet in weiten Teilen nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip, Drachen stehen jedoch weit oben in der Nahrungskette.

ELEFANTÖS Die Magier der Akademie sind die exotischste Spielpartei in **Heroes of Might and Magic 5**.

So funktioniert das Heroes-Universum

PC Games zeigt Ihnen die wichtigsten Spielelemente von Heroes of Might and Magic 5!

VERWALTER Alle Rohstoffe sind im neuesten Teil der Serie in einer übersichtlichen Leiste dargestellt.

ENTDECKER Klappern Sie mit Ihrem Helden Camps, Minen und Schreine ab, um mehr Rohstoffe, Einheiten oder Boni zu erhalten.

HERZSTÜCK Die eigenen Stadtfestungen bilden in gewohnter Weise das Zentrum Ihrer Macht, um Truppen zu produzieren.

BEFEHLSZENTRALE Zauberbuch, Quest-Ziele, Heldenbewegung und etliche weitere Spieloptionen steuern Sie über das schlanke Kreismenü.

SCHNELLZUGRIFF Praktischerweise können Sie per Doppelklick auf Helden oder Stadtporträt blitzschnell hin- und herwechseln.

STÄDTE Neben den Helden sind Städte das wichtigste Spielelement. Hier bilden Sie neue Truppen aus, mit denen Sie in den Krieg ziehen.

HELDEN Die namensgebenden Heroen sind der Dreh- und Angelpunkt von **Heroes of Might and Magic 5**. Sie führen Ihre Armeen an und erobern Städte und Rohstoffquellen.

DUNGEONS Wie in jedem guten Fantasy-Spiel gibt es auch eine Unterwelt. Statt aber mit kleinen Gruppen dort einzufallen, nehmen Sie gleich ganze Armeen mit ins Abenteuerland.

SCHLACHTEN Der schwierigste, aber auch interessanteste Teil sind die Kämpfe. Hier schicken Sie Ihre Einheiten nach Initiativregel ins Gefecht. Spezialfähigkeiten und Magie geben den Schlachten den richtigen Pfiff.



BUNTE WELT Baumriesen, Drachen und Elfenkrieger – 42 verschiedene Kampfeinheiten stehen den sechs Völkern von Ashan zur Verfügung.

BELAGERUNG Besonders spannend sind die Kämpfe rund um die Städte. Verteidiger bekommen – je nach Ausbaustufe – noch Wälle und Türme zur Seite gestellt.

zählt nur noch die Goldmenge, um neue Einheiten auszuheben. Hier wäre mehr denkbar: Warum nicht noch weitere Rohstoffe in die Einheitenproduktion einbeziehen, indem man weitere Upgrades verfügbar macht?

Die Produktion ist für **Heroes**-Neulinge gewöhnungsbedürftig: Nur alle sieben Züge stehen in den Städten neue Soldaten zur Verfügung. Und die Bewerberzahl der Rekruten ist gering: Sie lässt sich zwar durch Stadt-Upgrades leicht verbessern, strategische Varianten wie die Spezialisierung auf bestimmte Truppentypen und die damit verbundene Massenproduktion sind aber nicht möglich. In der Regel kaufen Sie alle verfügbaren Einheiten, um überhaupt eine Siegchance zu haben. Damit bietet **Heroes of Might and Magic 5** hier weniger Freiraum als andere Strategietitel wie **Civilization 4** oder **Age of Empires 3**. Die Entscheidung um Sieg oder Niederlage fällt in der Regel auf dem virtuellen Schlachtfeld.

Die Kämpfe sind taktischer als bei den meisten Konkurrenten. Auf den ersten Blick erinnern diese an eine Art Fantasy-Schach: Auf 120 Quadraten stehen sich Armeen mit bis zu sieben verschiedenen Einheitentypen gegenüber. Gezogen wird nach Initiative. Im Klartext: Schnelle Truppen wie Einhörner sind häufiger dran als schwerfällige Baumriesen. Magieeffekte und ein geschickter Einsatz von Spezialaktionen wie die Teleportation erweitern die taktischen Möglichkeiten noch.

Eine neue Ära

Mit Teil fünf der **Heroes**-Sage ist endlich der Schritt in die moderne Welt der Computerspiele gemacht: 3D-Grafik statt pixeligem 2D-Look. Die dreidimensionale Fantasy-Welt von Ashan ist detailliert, die Animationsstufen von Helden und Kreaturen können sich sehen lassen. Gut, Highlights wie **Spellforce 2** oder **Age of Empires 3** spielen eine Liga höher. Den Vergleich zu anderen Runden-Strategiespielen wie **Civilization 4** oder **Shattered Union** entscheidet **Heroes of Might and Magic 5** jedoch klar zu eigenen Gunsten. Die mit der 3D-Engine erstellten Zwischensequenzen gefallen uns ebenfalls. Die deutsche Synchronisation ist gelungen und die Hintergrundmusik fügt sich stimmungsvoll ein. Neben den sechs Kampagnen und den darin enthaltenen 30 Missionen bietet **Heroes of Might and Magic 5** neun anspruchsvolle Einzelszenarien und einen Mehrspielermodus. Bei Letzterem kämpfen bis zu acht Spieler um die Vorherrschaft in Ashan. In der nächsten Ausgabe finden Sie einen ausführlichen Multiplayer-Test von **Heroes of Might and Magic 5**. (oh)

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/XT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
ab 1.500 MHz	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal) · 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Die volle Detailpracht auch in niedrigen Zoomstufen garantieren erst 3.500 MHz, 1.024 MByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT/Radeon X 1800 XL. Bei Leistungsengpässen reduzieren Sie die Bildqualität und Auflösung. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Option „Kein Augenschmaus".

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Was hat sich getan?

Was haben die Entwickler von den Heroes-Vorgängern übernommen und was ist neu?

Übernommen: Spielrassen
Die sechs Spielrassen sind keine Neuheit in der Welt von **Heroes of Might and Magic**. Bereits in Teil drei waren alle Parteien vertreten.

Übernommen: Spielprinzip
Im Grunde besteht **Heroes of Might and Magic 5** aus denselben beliebten Elementen wie die Vorgänger: Helden und Armee ausbauen, Städte sowie Rohstoffquellen einnehmen und natürlich kämpfen.

Geändert: Helden
Helden spielen seit eh und je eine zentrale Rolle im **Heroes**-Universum. Im Gegensatz zu den Vorgängern sind die Helden in Teil fünf aber weniger stark.

Hinzugekommen: Internet-Modus
In den Vorgängern traten Sie bestenfalls im lokalen Netzwerk gegen andere Spieler an. Nun dürfen Sie auch online gegeneinander kämpfen.

Hinzugekommen: Ghost-Modus
Im Mehrspielermodus müssen Spieler, die gerade nicht am Zug sind, nicht länger nur abwarten. Sie bekommen einen speziellen Geisterhelden gestellt, mit dem sie den aktiven Spieler piesacken können. Dieser Modus ist rein optional.

Hinzugekommen: Zeitdruck-Modus
Dieser Modus ist genau wie der Ghost-Modus optional. Hier ziehen Sie Ihre Einheiten während der Kämpfe in einem festgelegten Zeitrahmen. Diese Variante erinnert an Blitz-Schach.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Heroes of Might and Magic 5

EINZELSPIELER 10 LEVELS +++ 2 KAMPAGNEN +++ 5 BOSSGEGNER +++ SCHWIERIGKEITSGRADE NORMAL



1 Vor dem Spielbeginn flimmert eine äußerst sehenswerte Introsequenz über den Bildschirm: Lady Isabels Hochzeit mit König Nicolai wird jäh von ein paar übel launigen Dämonen unterbrochen, die Stadt von einer Armee belagert. Bildqualität und Dramaturgie des Videos erinnern stark an Sequenzen, wie man sie aus Blizzard-Spielen wie **Diablo 2** oder **Warcraft 3** kennt. Prächtig eingestimmt machen wir uns an die erste Kampagne, die man auf Seiten der frommen Zuflucht (Haven) spielt.



STIMMUNGSVOLL Isabel hält den sterbenden Nicolai in ihren Armen. Die Sequenz macht Lust zum Weiterspielen.

2 Nach ein paar Trainingsmissionen bekommen wir im fünften Level der ersten Kampagne erstmals eine ernsthafte Aufgabe gestellt: Wir sollen in nur sieben Zügen die in Gefangenschaft geratene Isabel befreien. Die Mission scheitert jedoch, weil wir das Zeitlimit überschreiten. Etwas ärgerlich, aber die Niederlage spornt uns zusätzlich an. Im zweiten Anlauf erfüllen wir die Aufgabe und nehmen auch die benachbarte Stadt Braunmoor ein. Kurz nach der Eroberung überrumpeln uns die Dämonen jedoch. Wir verlieren die Stadt und damit auch die Mission. Nach einem erneuten Start schlagen wir die Angreifer zurück. Bislang ist der Spielspaß überdurchschnittlich hoch, denn die Steigerung des Schwierigkeitsgrades fordert den Strategen in uns.



6 Mission Nummer vier beginnt genau wie die dritte. Nach einer Weile konfrontieren uns jedoch auch hier starke Gegner. Durch eine sorgfältige Vorbereitung gewinnen wir langsam aber sicher an Boden. Etwas nervig ist nur, dass in jeder Runde Einheiten desertieren – das sieht das Missionsskript so vor.



7 Nach rund fünf Stunden haben wir die meisten Städte unter unserer Kontrolle. Die Mission ist aber noch nicht zu Ende: Eine riesige Armee verteidigt die zu erobernde Hafenstadt, was uns zu dutzenden Warterunden zwingt, um die für den Angriff benötigte Armee zu rekrutieren. Auf leichter Stufe ist diese Mission jedoch relativ gut spielbar.

8 Nach weiteren zwei Spielstunden haben wir endlich das Missionsziel eingenommen, eine Hafenstadt mit Werft. Die darin stationierten Verteidiger haben wir auf normaler Stufe erst nach zig Anläufen geschlagen. Auch hier ist die leichte Fassung empfehlenswert.





Skala: Herausragend 10 | Sehr gut 9 | Gut 8 | Noch gut 7 | Befriedigend 6 | Ausreichend 5 | Mangelhaft 4 | Mangelhaft 3 | Ungenügend 2 | Ungenügend 1 | Ungenügend 0

Zeitachse: 0 Std. – 35 Std.

Ein Wettrennen mit einem konkurrierenden Dämonen hebt die Spannungskurve.

Die zahllosen fehlgeschlagenen Angriffe drücken auf die Motivation.

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 81

Nach etwa 31 Stunden beenden wir den Test. Die Einzelspielerkampagne dauert aber bis zu 100 Stunden!



TRÜGERISCH Anfangs ist die dritte Mission der Inferno-Kampagne noch einfach. Später zeigt die KI jedoch die Zähne.

3 In Kampagne Nummer zwei treten wir auf Seiten des Infernos an, und zwar in der Rolle des Erzdämons Agrael. Jener liefert sich mit den Menschen eine Verfolgungsjagd und kämpft am Ende gegen einen verfeindeten Dämon. Eine gelungene Abwechslung.

4 Die dritte Mission der Inferno-Kampagne beginnt entspannt. Wir räumen eine verfeindete Elfenarmee aus dem Weg und nehmen anschließend eine Stadt der Wald- und Wiesenelfen ein. Selbst Einsteiger kommen mit den gestellten Aufgaben zurecht. Nach den vorangegangenen, etwas knackigeren Missionen wirkt das schon fast locker. Wir bedauern aber, dass die zu Anfang gestellte Inferno-Stadt nicht komplett aufrüstbar ist, sodass wir verstärkt Elfeneinheiten anheuern. Die Elfenstadt hat jedoch kaum Produktionsgebäude, was den Missionsverlauf in die Länge zieht. Zumal der Computergegner immer häufiger Gegenangriffe startet, die wir zwar abwehren, aber dadurch nicht selbst angreifen können.

5 Nach zwei Stunden Spielzeit zieht der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Die Elfen werfen eine Armee in die Schlacht, die unsere Truppe wegfegt. Das Laden von Speicherständen wendet das Desaster nicht ab. Nach einem Levelneustart auf einfacher Spielstufe sind die Elfenarmeen jedoch schlagbar.



9 Die fünfte und letzte Infernomission bietet endlich etwas Neues: Per Schiff reisen wir von Insel zu Insel, um nach einem mystischen Orakel zu suchen. Nach den Strapazen der beiden vorangegangenen Levels ist das sehr entspannend.



10 Nach einer Weile ist das Insel-Hopping lästig. Städte gibt es nicht zu erobern und deshalb sind wir auf die Einheiten als Verstärkung angewiesen, die wir unterwegs auflesen. Allerdings müssen wir immer wieder gegen unabhängige Banden antreten, die uns wertvolle Truppen kosten. Beim Endkampf fordern uns starke Gegner, die wir nur knapp und nach mehreren Anläufen schlagen.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Heroes of Might and Magic 5
Testversion:	1.00
Gespielte Minuten:	1.880 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	31:20
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.485 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €1,62,-

Durch den hohen Schwierigkeitsgrad und den damit verbundenen Längen tritt zwischenzeitlich Langeweile und teilweise sogar Frust auf. Die restliche Zeit über bietet **Heroes of Might and Magic 5** jedoch gute bis sehr gute Unterhaltung.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
CA. € 45,-
18. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

OLIVER HAAKE

„Mit Patch 1.1 ist Heroes of Might and Magic 5 auch einsteigerkompatibel."

Das war Rettung in letzter Sekunde: Durch den kurz vor Redaktionsschluss erschienenen Patch 1.1 sind einige Hardcore-Missionen der Verkaufsversion so entschärft worden, dass auch Einsteiger Licht am Ende des Tunnels sehen. Trotzdem gibt es noch Längen, die den Spielspaß drücken. So müssen Sie oft Runde um Runde durchklicken, damit Sie genügend Einheiten für den finalen Angriff besitzen. Oder Sie haben eine falsche Strategie gewählt und beginnen eine Mission neu, weil Sie sonst in einer Sackgasse enden. Denn oft gibt es nur einen Weg zum Sieg, und der will erst einmal gefunden werden. Strapazierfähige **Heroes**-Fanatiker freut es, Einsteiger spielen jedoch besser von Beginn an auf der leichten Spielstufe. Denn **Heroes of Might and Magic 5** hat zu viel zu bieten, als dass man es gefrustet von der Festplatte verbannt: eine solide Story, schöne Zwischensequenzen und das bewährte und von Nival Interactive dezent bereicherte Spielsystem. Dazu gibt es sechs Kampagnen mit einer rekordverdächtigen Spielzeit von rund 100 Stunden!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom selben Entwickler: Hammer & Sichel | Etherlords | Blitzkrieg 2
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Versus-Modus, Duell-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Perfekt für private LAN Parties

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Spielwelt mit schönem Einheitendesign
Sound: Solide Soundkulisse, stimmungsvolle Musik und gute Synchronstimmen
Steuerung: Maussteuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gelungene Fortsetzung der Serie
- + Sehenswerte Grafik
- + Anspruchsvolle Gefechte
- − Schwierigkeitsgrad teilweise viel zu hoch
- − Wirtschaftsteil nur rudimentär

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **81**

AUF DVD
- Video
- Demo



DREIERGESPANN Wahlweise auf Seiten der Russen, Westalliierten und Deutschen stürzen Sie sich in heiße Taktik-Gefechte bei **Rush for Berlin**.

MODELLBAU Die komplett überarbeitete Gepard-Engine sorgt für besonders detaillierte und hübsch anzuschauende Einheiten.

Rush for Berlin

„Zeit ist Geld", spricht der Volksmund. Zeit entscheidet, ob Sie gewinnen oder verlieren, legt Entwickler Stormregion für seinen jüngsten Streich fest.

Vorsichtig bewegen sich US-Fallschirmjäger im zerstörten Berlin gegen Kriegsende 1945 von Haus zu Haus. Nur noch wenige Straßenzüge bis zum Brandenburger Tor, dem geplanten Einsatzziel. Plötzlich fallen Schüsse: Scharfschützen haben die Truppe entdeckt. „Incoming", ruft einer der Soldaten und schon hört man das todbringende Pfeifen eines herannahenden Artilleriegeschosses. Geistesgegenwärtig platziert der Sanitäter schnellstens ein Feldlazarett, um das Schlimmste zu verhindern. Hereinspaziert ins Taktik-Gewitter von Deep Silvers **Rush for Berlin**.

Altbekanntes trifft Neues

Dass sich Entwickler Stormregions neuestes Spiel mit dem hauseigenen Genrekonkurrenten **Codename: Panzers - Phase 2** messen muss, steht außer Frage. Dessen Einfluss spürt man im Spiel deutlich: Infanterietrupps treten in den bewährten Vierergruppen auf und auch die Minimap und Missionszieleinblendungen sind alte Bekannte. **Panzers**-Veteranen fühlen sich gleich voll und ganz zu Hause. Insgesamt ist die Menü-Oberfläche aber aufgeräumter und schlanker, um mehr von der Spielfläche zu zeigen, das freut den Strategen. Ebenso wohltuend ist der gelungene Kamera-Zoom, der sich weit genug vom Schlachtfeld einstellen lässt, um einen guten Überblick über die Karte zu gewährleisten. Allerdings geht dabei die Performance ganz schön in die Knie, wenn sich gerade viele Einheiten auf dem Bildschirm tummeln und man mit allen Grafikdetails spielt. Selbst unser Testrechner, ein Athlon 64 4.800 + Dual Core mit 2 Gigabyte RAM und einer Geforce 7800 GTX mit 256 Megabyte Grafikspeicher, schafft bei großen Schlachten und weit herausgezoomter Kamera gerade mal sechs bis neun Fps. Da hilft es nur, Details wie Schatten und anisotropische Filterung zu deaktivieren. Dafür bietet die überholte Gepard-Engine eine erstklassige Optik. In Nachtmissionen spiegeln sich Mond und Wolken auf Wasserflächen, Helme von Soldaten glänzen und eindrucksvolle Rauch- und Partikeleffekte tragen bestens zur Schlachtstimmung bei. Die Bewegungen der Soldaten sind butterweich, vor allem die Sterbeanimationen wirken fast schon beängstigend real. Dazu gesellt sich eine druckvolle Soundkulisse. Lediglich die Musik schwächelt: Das militärische Marsch-Gedudel stört auf Dauer mehr, als dass es die Stimmung untermalt.



FRONKREISCH Die finale Bonusmission kommt nicht ganz an die Klasse der großen Schlachten im Spiel heran.

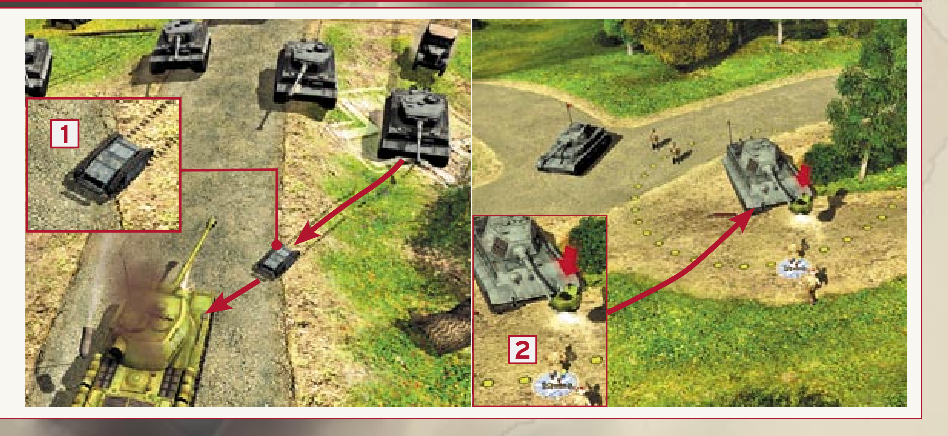
AUSGEBRANNT Mit hilfe von Flammenwerfern eliminieren Sie Panzerbesatzungen - die Fahrzeuge können Sie dann übernehmen.

BOMBASTISCH Richtig eingesetzte Bomberangriffe sind das Salz in der gut gewürzten Taktik-Suppe.

Männer für alle Fälle: Die Offiziere in Rush for Berlin besitzen coole Spezialfähigkeiten.

Klein, aber oho
Von den Maßen der David unter den Stahlkolossen, ist der ferngesteuerte Goliath (1) des deutschen Panzer-Offiziers eine sehr wirkungsvolle Kurzstreckenwaffe, die mächtigen Schaden an feindlichen Fahrzeugen anrichtet. Aber Achtung, während das Vehikel auf das Ziel zurattert, ist die steuernde Einheit bewegungsunfähig.

Schnell wie der Blitz
Ein echter Fiesling ist der Ranger-Offizier (2). Er verfügt über den so genannten Blitzangriff. Dabei müssen Sie recht nahe an ein Zielfahrzeug gelangen. Beschützen Sie den Ranger am besten immer mit einem Sanitäter, damit er das Ziel intakt erreicht.



Spielstark

Bereits die ersten Missionen der Russen-Kampagne zeigen aber deutlich, dass **Rush for Berlin** spielerisch anders gestrickt ist, als die Titel der **Panzers**-Reihe. Zwar funktionieren nach wie vor bewährte Taktiken: Der Scharfschütze klärt das Umfeld auf und macht für die nachfolgende mobile Artillerie Ziele sichtbar. Aber das ist nur eine von vielen möglichen Varianten. Insbesondere die Infanterie-Einheiten sind in **Rush for Berlin** viel interessanter geworden. Panzerabwehrschützen legen Sperren und Pioniere Minen aus, Fallschirmjäger sind mit Sprengsätzen ausgestattet und selbst die Standard-Infanterie verfügt über panzerbrechende Haftminen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Soldaten klappt erfreulich gut, immer wieder probieren wir in den Missionen neue Varianten und Taktiken aus. Der Fuhrpark aller drei Kriegsparteien (Russen, Westalliierte und Deutsche) ist groß ausgefallen, wobei man sich im Verlauf der Kampagnen doch immer wieder dabei ertappt, sich auf die stärksten Panzer oder Artilleriefahrzeuge zu beschränken.

Abwechslungsreiche Missionen und spielerische Vielfalt machen Rush for Berlin zum taktischen Leckerbissen.

Wirklich gelungen sind die so genannten Offiziere in **Rush for Berlin**. Mit diesen Spezialisten lassen sich besonders trickreiche Spieltaktiken austüfteln. Zu den Redaktionslieblingen zählt beispielsweise der Ranger-Offizier der Westalliierten. Mit seiner Spezialfähigkeit Blitzangriff ist er in der Lage, innerhalb einer kurzen Entfernung auf gegnerische Panzer loszusprinten, den Fahrer rauszuwerfen und das Vehikel kurzerhand zu übernehmen. Eine coole Sache.

Motivationsschub

Besonders angetan sind wir vom Leveldesign. Wenn Sie **Rush for Berlin** spielen, begehen Sie bitte nicht den Fehler, einfach nur schnell die Hauptziele zu lösen. Nehmen Sie sich Zeit, die Karten zu erkunden, es gibt viele versteckte und optionale Ziele sowie alternative Lösungsmöglichkeiten zu entdecken. So stoßen wir mit unseren amerikanischen Truppen entlang einer Serpentinenstrecke im Schwarzwald auf einen kleinen Seitenpfad, der uns

ECHTZEIT-TAKTIK: RUSH FOR BERLIN | TEST

Wir haben doch keine Zeit! – Das Zeitmanagement von Rush for Berlin

In neun Punkten verraten wir Ihnen, was Sie beachten sollten, um Missionen erfolgreich zu lösen und Zeitboni abzustauben.

1. Ziele richtig erfüllen

Wer sich in einer Mission rein auf die Erfüllung der Hauptziele konzentriert, bekommt nur wenige Punkte gutgeschrieben. Clevere Spieler erkunden jede Karte komplett.

2. Produktion im Auge behalten

Wenn Sie viele Einheiten in Auftrag geben, wirkt sich dies negativ auf das Zeitkonto aus. Auf der Stufe „Leicht" und „Mittel" ist das jedoch nur selten spielentscheidend.

3. Truppenzusammenstellung

Rush for Berlin lässt Ihnen vor jeder Mission die Wahl, wie Sie Ihre Armee zusammenstöpseln. Wer die roten Slots mitbenutzt, bekommt einen Zeitmalus.





4. Einsatzplanung beachten

Bevor es losgeht, informiert Sie ein animiertes Briefing über die Vorgehensweise. Das ist zwar nicht bindend, hilft aber durchaus, eine Mission ordentlich und zeitnah abzuschließen.

5. Verluste niedrig halten

Halten Sie stets ein Auge auf Ihre Einheiten und reparieren beziehungsweise heilen Sie diese rechtzeitig. Jede neu produzierte Einheit kostet Zeit.

6. Depots erobern

Suchen Sie auf den Karten nach Gebäuden, die sich einnehmen lassen (am Flaggenmast erkennbar). Solche Depots bringen zusätzliche Punkte.

7. Gegnerische Offiziere finden

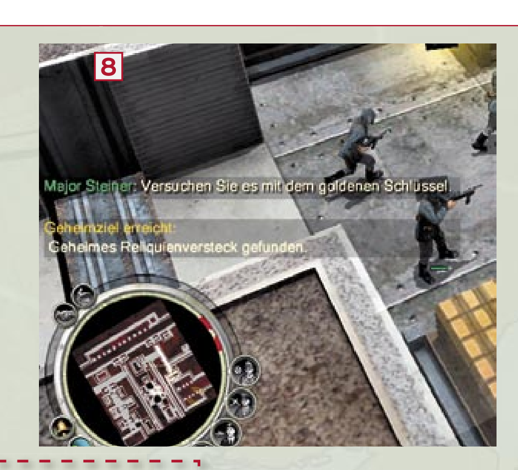
Ein lohnenswertes Unterfangen stellt die Eliminierung feindlicher Offiziere dar. Erkennbar sind die Burschen am Stern-Icon vorm Gesundheitsbalken.

8. Geheimziele aufdecken

In jeder Mission befinden sich geheime Zusatzaufgaben, für deren Erfüllung es dicke Punktboni für Ihr Zeitkonto gibt.

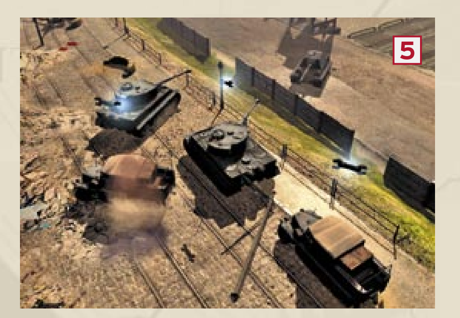
9. Level komplett säubern

Am zeitaufwändigsten gestaltet sich die Beseitigung aller Gegner auf der jeweiligen Einsatzkarte. Setzen Sie dafür so oft es geht Ihre Aufklärungsflieger ein und behalten Sie die Minikarte im Blick.

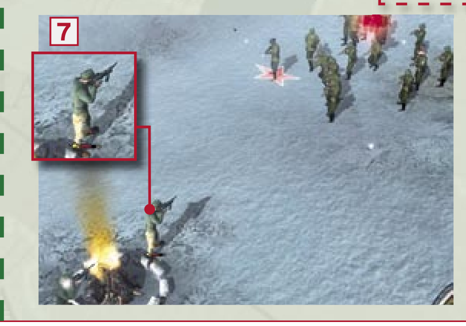


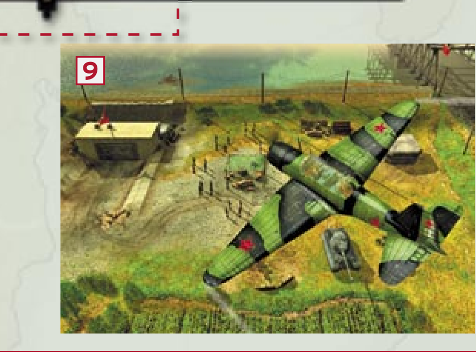












hinter die feindlichen Bunker bringt. An anderer Stelle brennt ein Lagerfeuer, an dem sich ein französischer Partisanenoffizier erwärmt. Als wir ihn aufsuchen, schließt er sich uns kurzerhand an. Der eine oder andere Spieler mag es vielleicht unfair finden, dass man erst im Debriefing einer Mission erfährt, wie viele Ziele es insgesamt zu finden gab. Allerdings macht dies gerade einen Teil des Spielreizes aus, auch wirklich alle versteckten Elemente aufzustöbern. Gute Spieler sollen natürlich auch eine Belohnung erhalten. Das geschieht zum Beispiel durch die Freischaltung neuer Stammeinheiten (siehe Kasten oben: „Wir haben doch keine Zeit!") oder in Form von Medaillen, die Sie nach Missionsschluss im Debriefing erhalten.

In den Kampagnen der Russen und Westalliierten ist es auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad in der Regel ohne Probleme machbar, alle Missionen zur vollsten Zufriedenheit zu erfüllen. Deftig nach oben geht es mit den Ansprüchen, wenn Sie den deutschen Feldzug spielen. **Rush for Berlin** konfrontiert Sie dort gehäuft mit zusätzlichen Countdowns in den Missionen, was ein wenig den Spielspaß drückt. Mitunter sind die Zeitfenster sehr knapp bemessen und man muss sich sputen, um überhaupt die Hauptziele erfolgreich abzuschließen. Zum Glück können Sie für jede Mission einzeln den Schwierigkeitsgrad ändern. Einsteiger und Fortgeschrittene dürften mit den Einstellungen „Leicht" und „Mittel" voll auf ihre Kosten kommen. Taktik-Profis versuchen sich dagegen eher auf der Stufe „Schwer".

Alles in Butter?

Nach gut 25 Stunden reiner Spielzeit sind schließlich alle Kampagnen gemeistert und wir sind mehr als zufrieden mit **Rush for Berlin**. Spielerische Abwechslung und taktisch ansprechende Missionen machen die Stärke des Spiels aus. Trotzdem gibt es auch einige unschöne Schnitzer, die uns im Testverlauf aufgefallen sind. Obwohl die Wegfindung im Spiel zu den besseren Vertretern zählt, krankt es insbesondere bei den Fahrzeugen in den Stadtlevels des Öfteren an Finesse. Wenn das Unterstützungsfahrzeug mal wieder einen Bogen macht, um sich vor den Panzer zu stellen, oder eine mobile Artillerie stumpfsinnig auf ein Gebäude ballert, das sich in der Schusslinie zum Ziel befindet, nutzt auch die gut gemeinte Folgeoption nichts. Mikromanagement ist also gefragt, aber das gehört für Taktiker ohnehin zum Alltag.

Die an sich prima ins Spiel eingefügten Offiziere bleiben namenlos und blass. Anstatt die Zwischensequenzen auf überwiegend reine Action-Einlagen zu reduzieren, hätte hier eine gute Möglichkeit bestanden, dem Spieler die Charaktere näher zu bringen und Emotionen zu wecken. Unserer Meinung nach deplatziert: der digitale Adolf H., der dem Spieler mit schnarrender Stimme „Ich bin unsterblich" entgegenwirft, um dann in Flammen aufzugehen. Wir meinen: das personifizierte Böse entweder historisch korrekt oder gar nicht in ein Computerspiel integrieren.

In den Menüs gibt es noch einige Übersetzungsfehler: Wundern Sie sich nicht, wenn es keinen Orden für „Level schaffen" gibt – damit ist eigentlich „Clear Level" gemeint, sprich alle Gegner müssen besiegt sein. (sw)



KOMBINIERT Nur eins von vielen Beispielen, wie Sie eine effektvie Gruppe zusammenstellen können: Der Vierertrupp zerlegte im Belgrad-Level alle Panzer.

AUFMARSCHIERT Solch hübsch anzuschauende Formationen erreichen Sie meist nur im offenen Gelände und mithilfe der Folgefunktion (Rechtsklick auf Zieleinheit).

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼
256 MB (Unzumutbar) | 512 MB (Akzeptabel) | 1.024 MB (Optimal) | 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Für alle Details benötigen Sie mindestens eine 3,5-GHz-CPU, 1 GByte RAM und eine Klasse-4-Grafikkarte mit Shader-Modell 3. Kommt es zu Leistungseinbrüchen, schalten Sie zuerst die Schatten aus und stellen – falls notwendig – noch die Umgebungs-Wasser und Texturendetails auf „Niedrig".

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Hier kommt der Maus

Die Demo zu Rush for Berlin liefert nicht nur einen Spieleinblick, sondern erweitert sogar die Vollversion.



Das bekommen Sie geboten: Die Demomission spielen Sie auf Seiten der Deutschen. Sie gehört zu den eher leichten Missionen in der Kampagne. Nach anfänglicher Verteidigung, bei der Sie fleißig Panzer produzieren, gehen Sie zum Angriff über. Offiziere sind ebenso enthalten wie versteckte Missionsziele. Was Ihnen die Demo nicht vermittelt, ist der Umgang mit dem Zeitelement, da es hier egal ist, wie gut oder schlecht Sie die Mission beenden. Der Clou ist jedoch, dass Sie die Demomission in die Kampagne der Vollversion integrieren können. Dadurch bekommen Sie die Möglichkeit, den mächtigen Mauspanzer aus der Demo als Stammeinheit für die noch folgenden Missionen freizuschalten. Das ist doch mal ein richtiger Spiel-Anreiz! Kopieren Sie dazu die im installierten Demo-Ordner enthaltene Datei demo_level.pak in Ihr **Rush for Berlin**-Spielverzeichnis. Dort spielen Sie den Level dann als sechste deutsche Mission nach.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Rush for Berlin

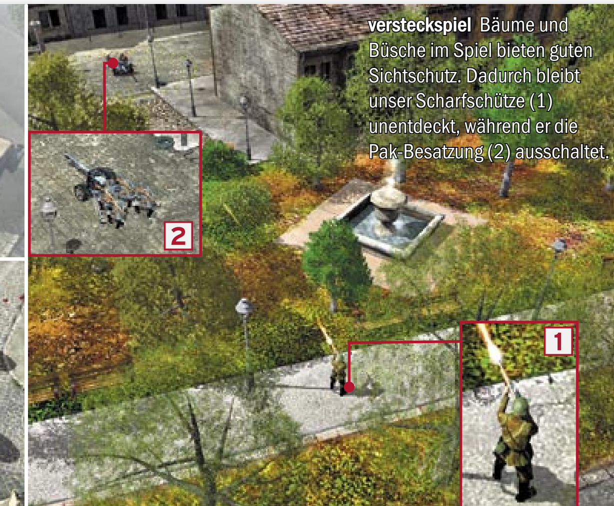
EINZELSPIELER

4 KAMPAGNEN +++ 25 LEVELS +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 In engen Stadtlevels, wie etwa der russischen Hafenstadt Sewastopol, führt uns die Wegfindung manchmal an der Nase herum. Obwohl sich das Unterstützungsfahrzeug im Folgemodus eigentlich hinter dem Panzer (1) halten sollte, schlägt es einen Bogen (2) und bewegt sich in den Sichtbereich der feindlichen Streitkräfte. Gut, dass wir kurz vorher abgespeichert haben. Auch Brücken erweisen sich hin und wieder als recht tückisch. Mit gutem Mikromanagement löst man solche Fruststellen.





versteckspiel Bäume und Büsche im Spiel bieten guten Sichtschutz. Dadurch bleibt unser Scharfschütze (1) unentdeckt, während er die Pak-Besatzung (2) ausschaltet.

2 In der Belgrad-Mission können wir uns austoben: Verdeckte Scharfschützeneinsätze, heiße Straßenkämpfe mit Flammenwerfereinheiten und Luftangriffe, mit denen wir feindliche Panzer und Stellungen aufreiben – da kommt echte Feldherrenstimmung auf. Motiviert sind auch die vielen versteckten Missionsziele, die uns zum Beispiel einen weiteren Offizier bescheren, den wir natürlich freudestrahlend in unser Stammeinheitenkonto aufnehmen. Mit List und Tücke nehmen wir den Deutschen sogar mehrere Fahrzeuge und Geschütze ab, sodass wir den Kampf recht schnell zu unseren Gunsten entscheiden. Am Ende müssen wir uns sputen, um einen flüchtenden ... aber das spielen Sie mal schön selbst!

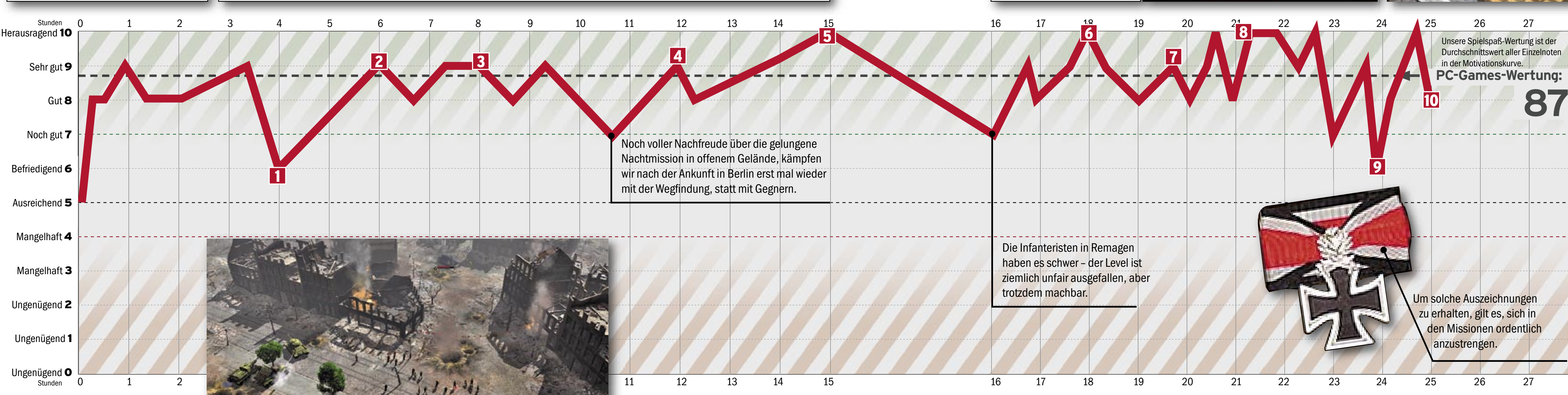
6 In der sechsten Mission der Westalliierten bekommen Sie es mit einer großen Panzertruppe aus Tigern und Panthern zu tun. Zum Glück gibt es ein geheimes Bonusziel, mit dem Sie sich den Kampf gegen die Stahlmonster ein wenig erleichtern können. Kleiner Tipp: Warum schickt man Ihnen wohl Flammenpanzer zur Unterstützung?



7 Trotz des düsteren Hintergrundszenarios Zweiter Weltkrieg besitzen die Entwickler genug Humor, um kleine Eastereggs einzubauen. In der Indoor-Mission der deutschen Kampagne finden Sie hinter einer verschlossenen Bunkertür die sagenumwobene Bundeslade, die man in dieser Form aus dem ersten **Indiana Jones**-Film, **Jäger des verlorenen Schatzes**, kennt.

8 Die in die Kampagne eingebaute Demo-Mission der Deutschen spielt sich recht flott und spannend. Nicht nur der Mauspanzer als Belohnung, sondern auch die abschließende Missionsstatistik sorgen für Hochstimmung am PC. Alle Ziele wurden erfüllt und sämtliche Orden eingeheimst, da lacht das Spielerherz.





3 Im Licht unserer Flutscheinwerfer belegen unsere frisch eingetroffenen Stalinorgeln große Geländeflächen mit vernichtendem Sperrfeuer. Zusätzlich sorgen fette Panzergefechte für pure Spannung auf dem Monitor. Gut, dass die wichtigen Brücken vermint sind.

4 In Berlin kommt es zur finalen Schlacht der Sowjets gegen die nationalsozialistischen Schergen, die schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll ausfällt. Wir fühlen uns fast ein wenig wie beim Mikado: Wo nehme ich den nächsten Gegner weg, damit ich ein Stück weiterkomme – anstrengend, aber sehr gut.



5 Eine absolut spektakuläre, aber hardwarehungrige Schlacht, die wir in der zweiten Mission der Westalliierten erleben. Die mächtigen Langstreckenartilleriegeschütze der Deutschen setzen uns stark zu. Mit einem kleinen Stoßtrupp sind wir allerdings in der Lage, sie zu zerstören.



9 So stürmisch die drei Hauptkampagnen mitunter sind, so lau fängt die Bonuskampagne der Franzosen an. Der kleine Infanterieauftakt ist ziemlich anspruchslos geraten. Da hatten wir uns eigentlich etwas mehr Spannung erhofft.



10 Finale in Paris – Ihre Truppe soll Charles de Gaulle beschützen. Was ein wenig stört: Der sehr knapp bemessene Countdown macht es Einsteigern ziemlich schwer, alle optionalen Missionsziele termingerecht zu erfüllen.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Rush for Berlin
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.525 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	25:25
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.455 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	ca. €1,86,-

Ab und zu kam es in der Testversion zu Systemabstürzen. Bei großen Massenschlachten müssen selbst Besitzer von High-End-Rechnern mit derben Performance-Einbußen rechnen. Da hilft nur, die Details runterzufahren.

RUSH FOR BERLIN

CA. € 45,-
26. MAI 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS

„Die Missionen fesseln mich stundenlang vor den Monitor, bis das Ergebnis perfekt ist."

Potzblitz, da starten die Russen doch noch zu einem großen Gegenangriff – und ich wähnte mich schon in Siegessicherheit. **Rush for Berlin** sorgt durch plötzliche Missionszieländerungen immer wieder für Überraschungen und Spannung in den Kampagnen. Das Spielkonzept mit den levelbaren Offizieren und Stammeinheiten sowie der Vielzahl an Spezialfähigkeiten motivieren mich stets aufs Neue, eine Mission mehrmals zu absolvieren, um neue Taktiken auszuprobieren oder um ein noch besseres Punktergebnis zu erzielen. So stelle ich mir ein gutes Spieldesign vor. Klar ist die Wegfindung längst nicht der Weisheit letzter Schluss und auch die Gegner-KI knickt manchmal ein. Trotzdem machen die Aufträge von vorn bis hinten Spaß und das zählt. Was ich als Sahnehäubchen am insgesamt gelungenen Spiel vermisse, ist eine bessere Charakterdarstellung. Da waren mir die Italo-Gebrüder de Angelis, der bärbeißige James Barnes und der preußisch korrekte Hans von Gröbel aus **Codename: Panzers - Phase 2** wesentlich lieber als die blassen und farblosen Offiziere.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Stormregion
Titel vom selben Entwickler: Codename: Panzers - Phase 1 und 2 | S.W.I.N.E.
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch, R.I.S.K., R.U.S.H., Domination
Zahl der Spieler: Maximal sechs Spieler
Fazit: Bislang noch keine Aussage möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Feine Texturen und hübsche Shader-3.0-Effekte sorgen für eine prima Optik.
Sound: Erstklassige Soundeffekte, aber auf Dauer nervige Musik
Steuerung: Leicht erlernbar, allerdings gibt es keine Standard-Hotkeys für Spezialaktionen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Großer taktischer Spielraum
- ➕ Erstklassige Schlachtatmosphäre
- ➖ Schwache Charakterpräsentation
- ➖ Mitunter schlechte Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**



AUFGEMOTZT Heldenfiguren wie hier die Piratesin Lenora verfügen über kurzzeitige, aber mächtige Spezialangriffe.

MÄRCHENHAFT Die schwebenden Städte der Alin sorgen für orientalisches Flair in der zweiten Kampagne.

ABGEFAHREN Titelheld Giacomo (Bildmitte) führt in der Cuotl-Kampagne eine schwere Mech-Einheit ins Feld.

Rise of Legends

PC Games Silber Award 85 07/2007

Rise of Nations | Fantasy und technischer Schnickschnack passen nicht in ein Echtzeit-Strategiespiel? Weit gefehlt, Big Huge Games macht's gekonnt vor.

Stellen Sie sich doch mal bitte folgende Situation vor: Leonardo da Vinci trifft sich mit Erzählern aus Tausendundeiner Nacht und den Machern von **Stargate**, um ein Computerspiel zu entwerfen. Dann haben Sie eine leise Vorstellung davon, was **Rise of Legends** so einzigartig macht: Hier treten keine Orks gegen Elfen an und es gibt nicht die einhundertste Landung in der Normandie zu bestreiten. Big Huge Games präsentiert eine absolut bizarre und fantastische Spielwelt, die einen von Anfang an in den Bann zieht. In einem technisch brillanten Rendervideo sind Sie Zeuge, wie fremdartige Raumschiffe auf dem Planeten Aio abstürzen. Sekunden später sehen Sie eine gigantische Armee, bestehend aus Drachen, Skorpionreitern, Steinmonstern und finsteren Dschinns auf eine Stadt zustürmen, die aus dampfenden Schloten und sich drehenden Zahnrädern besteht. Fremdartig anmutende Mech-Einheiten mit Piloten, deren Rüstung wie eine Mischung aus spanischen Eroberern und japanischen Samurai wirkt, leisten erbitterten Widerstand. Gänsehaut und vor Staunen offene Münder sind vorprogrammiert.

Ganz wie Sie wollen

Bevor Sie sich ins eigentliche Spiel stürzen, toben Sie sich erst mal nach Herzenslust in den Optionen aus – schier endlose Einstellmöglichkeiten für Steuerung, Tool-Tipps und Schnelltastenbelegung lassen Profi-Spieler jauchzen. Und keine Panik, wenn Sie Einsteiger sind: Die Standardkonfiguration ist problemlos zu erlernen, Tutorial-Anweisungen erläutern zudem in den ersten Missionen alle wichtigen Funktionen. Vorbildlich: Wer sich daran stört, schaltet die Hilfsfunktion ab. Stellenweise wirkt der Bildschirm mit seinen vielen Icons nämlich ein wenig überladen und unübersichtlich.

Spielerisch geht es gleich zu Beginn der ersten von drei dynamisch verlaufenden Kampagnen klassisch mit Rohstoffabbau und Einheitenproduktion zur Sache. Sie starten zunächst auf Seiten der Vinci, dem ersten der drei spielbaren Völker. Nach jeder Mission erhalten Sie Zugriff auf eine strategische Karte der Marke **Die Schlacht um Mittelerde** oder **Rome: Total War**, um Ihr weiteres Vorgehen zu planen. 16 Ländereien bietet allein die Vinci-Kampagne, jede davon besitzt unterschiedliche Boni, die Sie per Tool-Tipp ablesen. Das können zum Beispiel mehr Forschungspunkte oder Starteinheiten sein. Das Gute daran: Sie als Spieler entscheiden, welches Land Sie als Nächstes erobern möchten. Nett gemacht: Annektierte Landstriche lassen sich befestigen oder mit weiteren Forschungsgebäuden versehen, um so wieder bessere Ausgangspositionen für die weiteren Missionen zu erhalten. Auch hier helfen optional einstellbare Tool-Tipps weiter. Klasse gelöst: Mithilfe der „F10"-Taste haben Sie jederzeit Zugriff auf eine umfangreiche Datenbank, die Fragen zum recht komplexen Spielzusammenhang klärt.

Endlich mal was anderes

Originell ist der Basisbau. Um Ihr Hauptgebäude herum platzieren Sie so genannte Bezirke, die Ihre Einheitenlimits oder die maximal lagerfähige Rohstoffmenge erhöhen. Außerdem gibt es Spezialbezirke, die für mehr Prototyp-, Entwicklungs- oder Energiepunkte (je nach Spielpartei) sorgen. Sie entwicklen mit diesen Punkten beispielsweise neue Technologien für verbesserte Einheiten oder erhalten Boni wie erhöhte Regenerationsraten für Ihre Einheiten. Im Verlauf der drei Kampagnen stellen Sie schnell fest, dass sich die drei Rassen (Vinci, Alin und Cuotl) unterschiedlich spielen. Da fühlt man sich an Spiele wie **Star-** oder **Warcraft 3** erinnert. Während die Vinci eher klassisch Truppen in Kasernen oder Fabriken ausbilden und dabei auf technische Überlegenheit setzen, greifen die orientalisch angehauchten Alin auf magische Einheiten zurück. Sand- und Feuerdrachen beschwören Sie an so genannten Zirkeln, während Sie in den Glaszitadellen Kristallwaffen wie den Glasgolem oder die Glaskanone herstellen.

Kein Strategiespiel ohne Helden – auch hier legt **Rise of Legends** Kreativität an den Tag. Titelfigur Giacomo trifft im Verlauf der Kampagnen auf eine Vielzahl skurriler Figuren, etwa Pulitore, der wie **Star Wars**-Bösewicht Darth Vader eine Maske tragen muss, dafür aber einen abgefahrenen Dampfpanzer fährt, der mit tödlichen Giftgasattacken aufwartet. Vor einer Mission legen Sie fest, welche Helden (maximal drei) Sie in einer Schlacht dabeihaben möchten. Die Gefechte machen einen Heidenspaß – anfangs erscheint die künstliche Intelligenz nachsichtig und Sie haben Zeit, sich mit allen Features vertraut zu machen. Sobald die Territorien aber stärkere Werte aufweisen, hält der Gegner Sie ordentlich auf Trab. (sw)



SONDERBAR Die Vincis führen bizarre Flugapparate und Dampfkanonen ins Feld – spielen sich aber klassisch.



INFORMATIV Wer alle Hilfefunktionen aktiviert, nimmt ein überfrachtetes Bedienungsfenster in Kauf.



KINOGEFÜHL Die Rendersequenzen im Spiel sind atmosphärisch und technisch allererste Sahne.

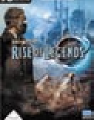
Feldherr sein: Die Strategiekarte von Rise & Fall

ÜBERLEGT Behalten Sie stets Ihre Territorien im Blick, denn die KI versucht, Ihnen Gebiete abzuluchsen.

A: ÜBERSICHT Anhand von Symbolen (rot umrahmt) sehen Sie, welche Boni das entsprechende Gebiet liefert und wie schwer es einzunehmen ist (Territorialstärke).

B: HELDEN Gewonnene Erfahrungspunkte investieren Sie in die Fähigkeiten Ihrer Helden. Dabei entscheiden Sie, in welche Richtung sich die Figur entwickeln soll.

C: ZUGPLANUNG Nach jeder Mission haben Sie in der Regel die Wahl zwischen mehreren Territorien, die Sie als Nächstes angreifen möchten. Prima: Es lässt sich vorher abspeichern.



RISE OF LEGENDS: RISE OF NATIONS
CA. € 49,-
26. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS

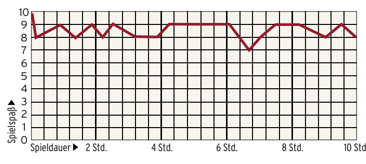
„Big Huge Games liefert eine Software-Perle abseits des Strategie-Einheitsbreis ab."

Jaa, nur noch das nächste Territorium auf der Karte erobern! Und mein Held könnte auch noch einen Stufenaufstieg vertragen ... Sie ahnen es, **Rise of Legends** hat einen echt positiven Eindruck bei mir hinterlassen. Herausragend sind die bizarren Einheiten und Spielparteien, die sich wohltuend vom gewöhnlichen Strategie-Einerlei abheben. Die sehr gute Musik- und Soundkulisse sorgt für eine erstklassige Atmosphäre. Lediglich einige Mängel in Sachen Wegfindung und Szenarioschwächen in der zweiten Kampagne (immer nur in der Wüste zu spielen ist auf Dauer eben arg „trocken" ...) führen zuAbstrichen im Einzelspielermodus. Ansonsten ist **Rise of Legends** ein richtiges Kleinod, das eine Bereicherung einer jeden Strategie-Sammlung darstellt. Die Zutaten sind stimmig und die dynamischen Kampagnen motivieren langfristig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Big Huge Games
Titel vom selben Entwickler:
Rise of Nations | Thrones and Patriots (Add-on)
Publisher: Microsoft Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 42 feste Karten sowie Zufallskarten
Zahl der Spieler: Maximal acht Spieler
Fazit: Leider gibt es nur Deathmatch

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Figuren etwas klobig, ansonsten top
Sound: Sehr stimmige Musik und fette Effekte
Steuerung: Überladen, individuell einstellbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Wunderbar umgesetzte Spielwelt
- + Drei abwechslungsreiche Spielparteien
- + Gute Mixtur aus Strategie und Taktik
- − Leicht überladene Bedienungsoberfläche
- − Stellenweise schwache Wegführung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 85



BLICKFANG Kommt Ihnen die Festung bekannt vor? Die neue Grafik-Engine ist wirklich ansehnlich, lediglich die Figuren sind ein wenig klobig.



VENUSFALLE Kate bezirzt den Soldaten, der ihr prompt ins nächste dunkle Eck folgt, wo er einen Kinnhaken kassiert .

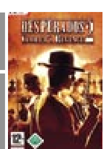


ÜBERBLICK Aus dieser Perspektive kommandieren Sie die Helden per Mausklicks über das Spielfeld.

Desperados 2

Cooper's Revenge | Der Vorgänger schlug ein wie eine Bombe, der Nachfolger ist eher zwiespältig geraten ...

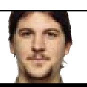
Die verschrobene Kopfgeldjägertruppe macht erneut den Wilden Westen unsicher. Nachdem John Coopers Bruder ermordet aufgefunden wurde, sinnt John auf Rache. Natürlich stecken die alten Gefährten, die ihm helfen sollen, gerade tief im Schlamassel, aus dem er sie erst mal herausboxt. Ähnlich fing das Abenteuer im Vorläufer an. Das bisherige Spielprinzip, vergleichbar dem der ersten drei **Commandos**-Teile, blieb über weite Strecken erhalten. Die Helden sehen sich prinzipiell einer Übermacht gegenüber, verfügen über begrenzte Ressourcen und dürfen sich nicht entdecken lassen. Sie tricksen die Kontrahenten mit diversen Spezialfähigkeiten der sechs Charaktere aus. Neue Spezialitäten wie mit Nitroglyzerin gefüllte Dosen gibt es ebenso wie ein weiteres Mitglied: der Indianer Hawkeye ersetzt die Asiatin. Die nun verfügbare Ego-Perspektive ist eine gute Ergänzung. Hier können Sie die vielen hübschen Details der ansehnlichen 3D-Grafik bewundern und manche Aktionen, wie etwa Schusswechsel, funktionieren in dieser Perspektive besser. Dafür bekommen Sie aber auch die hanebüchene Wahrnehmung der Gegner und deren arge Beschränktheit überdeutlich mit. Ausgedehnte Schießereien gibt es reichlich, ebenso ein paar reine Action-Einlagen, wobei beides kaum Freude bereitet. Die Gegner laufen Ihnen sehenden Auges in die Schussbahn, kommen nie auf die Idee, mehr als fünf Meter weit nach den Angreifern zu suchen, schießen dafür um Ecken und strecken den Spieler meist mit einem einzigen Treffer nieder. Da geht dann schon mal das famose Western-Flair den Bach runter, das **Desperados 2** mit gelungenen Soundeffekten und Schauplätzen sowie den kernigen Charakteren reichlich versprüht. Vertont wurden die Protagonisten wieder von den sehr guten Sprechern, die schon in der vorangegangenen Episode zu hören waren. Der zweite Punkt, der am Spielspaß zehrt, ist der knackige Schwierigkeitsgrad. Schon die Stufe „Leicht" ist richtig schwer, zumal der Spieler mit Widrigkeiten zu kämpfen hat. Typische Szene: Cooper soll einen Soldaten auf einem Plumpsklo umhauen. Zwei Mal boxt er daneben. Als er ihn endlich niederstreckt, kann Cooper sein Opfer zunächst nicht auf die Schulter nehmen, schließt sich im Klo ein, hebt ihn nun doch endlich auf und kommt erst nach einigen Versuchen wieder raus. Das dauert zu lange, vor der Tür wartet eine Wache. Bei jedem Fehler scheitert die Mission, die Schnellladetaste ist im Dauereinsatz. Das kostet Nerven. Davon abgesehen machen einige der auf Schleichen und Köpfchen ausgelegte Passagen von **Desperados 2** durchaus Spaß und knüpfen an (bessere) alte Zeiten an. (as)



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

CA. € 45,-
26. APRIL 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



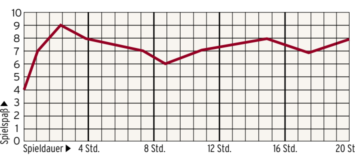
„Sehr gute Passagen, aber auch bockschwer und frustend."

Den ersten Teil habe ich mehrfach absolviert. Das Spielprinzip sorgte schon damals für Frustanflüge, wenn Aktionen unversehens in die Hose gingen und unzählige Wiederholungen nötig waren. Aufgrund der durchdachten Missionen und des Raubeinflairs machte das Knobeln trotzdem regelrecht süchtig. Mit diesen nostalgisch verklärten Gefühlen wagte ich mich an **Cooper's Revenge** und muss sagen: Es hat sich wenig verbessert seit 2001. Im Gegenteil: Das Spielprinzip wurde sogar noch mit unnötig viel Ballerei verwässert. **Desperados 2** hat durchaus faszinierende Momente, ermuntert aber zu oft zur spontanen Rechnerverbrennung . Die mauen Action-Einlagen braucht kein Mensch, der Schwierigkeitsgrad ist definitiv zu hoch. Über die Steuerungs- und KI-Schwächen kann ich dagegen hinwegsehen – nicht nur um der alten Zeiten willen, sondern weil die dem Spielspaß wenig Abbruch tun.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Spellbound Entertainment AG
Titel vom selben Entwickler: Airline Tycoon Deluxe | Chicago 1930 | Vampire Hunter
Publisher: Atari Deutschland
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Sehr gut, etwas kantige Figuren
Sound: Superber Klang und Sprachausgabe
Steuerung: Suboptimal, teils nicht veränderbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 5

PRO UND CONTRA

- + Knobelstrecken mit Suchtgefahr
- + Charaktere und Sound verbreiten Western-Flair
- + Abwechslungsreiche Missionen und Orte
- − Steuerung und KI- Mängel, kleinere Bugs
- − Schwierigkeitsgrad sorgt für Frust

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**



ROM LIEGT DIR ZU FÜSSEN!
"*Die Römer* ist der derzeit **schönste Vertreter seiner Zunft**"
GameStar.de 31.03.06
"Freunde des altrömischen Städtebaus streichen den 14. Juni im Kalender an"
GameStar 06/06
"Wenn Sie ohne gute Aufbaustrategie nichts mehr hoch bekommen, empfehlen wir Ihnen *Die Römer*"
PC Action 06/06
"Ich kann kaum erwarten, mehr von diesem Spiel zu sehen"
Einschätzung: "**sehr gut**"
PC Powerplay 05/06
PC DVD
DIE RÖMER
HAEMIMONT GAMES
cdv
www.die-roemer.com
ab den 14. Juni im Handel!



TITANEN Der feindliche Gott schickt uns einen untoten Affen entgegen. Trotz seiner Verwesung ist das Tier sehr kampfstark.

DETAILS Die Engine erlaubt stufenloses Zoomen bis an die Nasenspitzen Ihrer Untertanen – noch immer grandios.

Black & White 2

Battle of the Gods | Das Add-on zur Göttersimulation bietet mehr vom Altbewährten: Kreaturenzucht und Strategie-Mix.

Im Oktober vergangenen Jahres erschien ein Strategiespiel von Peter Molyneux, das besser sein wollte als jede andere Göttersimulation. War es aber nicht wirklich. Der Grund: Die Kampagne war zu schnell durchgespielt, zu anspruchslos in ihrer Aufgabenvielfalt. Hatten Städtebaufans noch großen Spaß am Siedeln, blickten Echtzeit-Strategen aufgrund weniger taktischer Möglichkeiten schnell in die Röhre. Wirklich begeistern konnten lediglich die witzigen, fantastisch animierten Kreaturen und die tolle Grafik.

Was für das Hauptprogramm gilt, trifft auch auf das Add-on **Battle of the Gods** zu. Noch immer ist der Aufbau einer blühenden Stadt das Glanzstück von **Black & White 2**. Anstatt eines Cursors führen Sie die Hand Gottes, legen wie in einem Malprogramm Fußwege für Ihre Untertanen fest und bauen wunderschöne Gebäude wie Badehäuser, Amphietheater, Getreidemühlen. Sie können noch mehr anstellen: Brauchen Sie etwa Holz als Baumaterial, entwurzeln Sie einfach ein paar Bäume aus der Umgebung. Ihre Kornfelder werfen nicht genug Nahrung ab? Zaubern Sie ein Wasserwunder und gießen Sie die Plantage – so simpel wie genial.

Da die neuen Inseln des Add-ons von einem bösen Gott besetzt sind, attackieren umliegende Stämme und Völker Sie diesmal etwas aggressiver. Zur Verteidigung heben Sie wie gewohnt einige Fußsoldaten aus und greifen – falls Sie ein kriegerischer Gott sind – die feindlichen Siedlungen an. Egal wie gut oder böse Sie sind, Ihnen steht immer eine Kreatur zur Seite, die Ihren Wünschen und Befehlen nachkommt. Neu im Add-on ist die Schildkröte, die sich zwar genau so spielt wie die anderen Tierchen, aber immerhin sehr lustig anzusehen ist. Es gibt auch ein paar neue Zauber und Gebäude, doch die fallen kaum ins Gewicht – die Missionen der drei neuen Inseln laufen genau so ab wie im Hauptspiel, benötigen aber immerhin etwas mehr Zeit. Echte Verbesserungen wie ein Mehrspielermodus fehlen. Sie können Ihre alte Kreatur importieren oder mit einer neuen beginnen – das installierte Hauptspiel benötigen Sie in jedem Fall. (fs)



HEILZAUBER Die Skelett-Armeen des Gegners lassen sich mit lebensspendenden Wundern wesentlich leichter ausschalten.

MILITÄR Im Add-on kämpfen Sie etwas häufiger. Hier attackiert unsere Schildkröte erfolglos die gegnerischen Verteidigungsstellungen.



BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

CA. € 15,-
28. APRIL 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



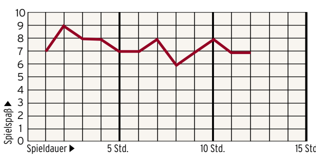
„Das Add-on traut sich zu wenig und geht nicht die Problemzonen des Hauptspiels an."

Für Fans von **Black & White 2** bietet **Battle of the Gods** sicherlich genug Futter, um sich ein paar Abende zu beschäftigen. Aber erwarten Sie trotz des göttlichen Themas keine Wunder: Die Schildkröte und die paar neuen Gebäude und Zauber sind zwar ganz nett, aber auch sehr überflüssig. Denn an die Schwachstellen des Hauptspiels legten die Macher nicht Hand an. Warum ist man nicht die langweiligen und umständlichen Echtzeit-Strategieelemente angegangen, die das militärische Erobern von Inseln immer noch zum Absacker machen? Warum gibt es noch immer keinen Mehrspielermodus? Warum spielen sich die drei Inseln exakt wie die des Hauptspiels? So erfreuen sich Götter-Veteranen zwar noch mal an der unverändert famosen Grafik, an der tollen Kreatur und dem klugen Aufbau-Part, vermissen aber mutige Verbesserungen und Innovationen. Immerhin: Der Preis ist ziemlich fair.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lionhead Studios
Titel vom selben Entwickler: Black & White 2 | The Movies | Fable
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Stufenloses Zoomen, zahllose Details
Sound: Witzige Sprecher, passende Musik
Steuerung: Durdacht, aber nicht immer präzise

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Aufbauteil spielt sich wie geschmiert
+ Witzige neue Kreatur: die Schildkröte
+ Grafisch immer noch vom Feinsten
− Nur drei Inseln, fast keine Neuerungen
− Echzeit-Strategie-Part immer noch öde

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **74**



RIESIG Selbst so mancher Standardgegner bringt das Gewicht eines Lkws auf die Waage. Das Monster-Design von **Factions** ist richtig gut gelungen.

KNALLIG Selbst bei wenigen Gegnern gleichen Kämpfe einem Feuerwerk: Unter derart vielen Zaubereffekten leidet hin und wieder sogar die Übersicht.

ZU HILFE Wer mal keine Mitspieler findet, kann jederzeit computergesteuerte Söldner in den Städten mitnehmen. Auf diese Weise haben auch Solisten eine Chance.

Sie haben World of Warcraft gespielt ...

... und suchen jetzt ein neues Online-Rollenspiel? Wir beantworten die häufig gestellte Frage, ob Guild Wars eine Alternative für Sie ist.

Steigen Sie ruhig auf Guild Wars (Factions) um, wenn ...

Gebührenfrei
- ... Sie nicht bereit sind, jeden Monat eine feste Gebühr von mehr als 12 Euro zu zahlen. **Guild Wars** kostet Sie, einmal käuflich erworben, keinen weiteren müden Euro.

Spieler-gegen-Spieler
- ... Sie großen Wert auf Kämpfe gegen andere Spieler legen. Besonders Gildenkämpfe und Turniere werden in **Guild Wars** groß geschrieben, **Factions** bietet sogar noch mehr.

Chancengleichheit
- ... Sie sich mit anderen Spielern messen wollen, ohne aufgrund schlechterer Ausrüstung oder weniger Erfahrungspunkte unterlegen zu sein. **Guild Wars** ist da sehr fair.

Zeitersparnis
- ... Sie keine Lust haben, sich für Monate einem Spiel zu verschreiben. **Guild Wars** taugt auch für Gelegenheitsspieler: Keine Monatsgebühr, keine Raids und keine Laufwege!

Erwachsener Grafikstil
- ... Sie mit dem Comic-Look von **WoW** nichts anfangen können. **Guild Wars** ist viel nüchterner gestaltet.

Sie sollten lieber bei World of Warcraft bleiben, wenn ...

Quests und Story
- ... Sie großer Spieler-gegen-Umgebung-Fan sind. **Guild Wars Factions** hat zwar eine nette Rollenspielkampagne, doch **WoW** bietet deutlich mehr an unterhaltsamen Quests und kleinen, interessanten Story-Fäden.

Lebendige Spielwelt
- ... Sie sich eine offene, lebendige Welt wünschen, in der Sie überall anderen Spielern begegnen können. Denn anders als **WoW** ist **Guild Wars** praktisch komplett instanziert.

Charakterentwicklung
- ... Sie Ihren Helden in monatelanger Anstrengung zum Alles-Killer hochzüchten wollen. In **Guild Wars** sind Erfahrungspunkte und Ausrüstung nämlich eher unwichtig!

Crafting und Berufe
- ... Sie abseits vom Gegner-Töten auch mal angeln oder Tränke mixen möchten. **Guild Wars** verzichtet auf solche gängigen Elemente.

„Ragnaros auf Farm-Status“
- ... Sie mit Ihrer Gilde bockschwere Raid-Instanzen meistern wollen – die gibt's in **Guild Wars** nicht.

Guild Wars Factions

Der Freizeitkiller erster Güte schlägt ein neues Kapitel auf – immer noch ohne monatliche Gebühren, dafür mit frischen Gebieten, Klassen und Missionen!

Vor ziemlich genau einem Jahr resümierte ein begeisterter PC-Games-Redakteur über **Guild Wars**, das bis dato unbekannte Online-Rollenspiel: „Es hat das Zeug zum Evergreen.“ Und er behielt Recht, hat es doch längst die magische Marke von einer Million Spielern hinter sich gelassen und – den durchdachten Spieler-gegen-Spieler-Modi sei Dank – auch in der E-Sport-Szene für regen Wirbel gesorgt. Damit das so bleibt, legt Arena Net nach. Nicht mit einem Add-on, aber auch keinem „richtigen“ zweiten Teil. Es ist ein neues Kapitel, so die Entwickler, das die Welt von **Guild Wars** erweitert, ohne Spieler zum Kauf zu zwingen. Klingt komisch, ist aber sinnvoll: Zwei neue Kapitel wie **Factions** sollen fortan jährlich erscheinen, jedes davon unabhängig lauffähig, jedes ein eigenständiges Spiel. Die Frage lautet nun: Ist **Factions** ein würdiger Nachfolger oder nur ein Versuch, aus dem Namen möglichst viel Kohle herauszupressen? Die Antwort vorweg: **Factions** verdient seine Eigenständigkeit, es ist ein vollwertiges, frisches Produkt.

Schöne(re) neue Welt

Das erste **Guild Wars**-Spiel – die Kampagne bezeichnet man mittlerweile auch als **Prophecies** – ist auf dem Kontinent Tyria angesiedelt. **Factions** hingegen bekommt eine eigene Landmasse spendiert, den von asiatischen Einflüssen geprägten Kontinent Cantha. Im Kern bekommen Sie dort das gleiche Spielkonzept wie in **Prophecies** geboten, aber mit komplett neuem Grafikstil, neuer Geschichte, neuen Gegnern, Gegenständen, Missionen, Monstern – eben ein neues Spiel. Trotzdem funktioniert es – von ein paar frischen Features mal abgesehen, wir erläutern sie später – genau wie das „alte“ **Guild Wars**.

Noch immer ist es kein typisches Online-Rollenspiel der Sorte **World of Warcraft**. Die Spielwelt ist weder offen noch lebendig, andere Spieler trifft man nur in Städten. Dort wird – so gehört es sich – gehandelt und gechattet, dass es an guten Tagen eine wahre Freude ist. Das Wichtigste ist immer noch die Gruppensuche: Wer keine Lust hat, mit computergesteuerten Nichtspielercharakteren (kurz: NPCs) in die Schlacht zu ziehen, der stellt sich ein Team zusammen. Erst dann geht es durch eines der Portale, raus in eine instanzierte Zone. Bei wem es jetzt nicht klingelt: Instanzen, das sind für jeden Spieler beziehungsweise jede Spielergruppe exklusive Kopien eines Bereiches – dort hält sich also niemand außer Ihnen auf. Die neue Welt von **Factions** gefällt uns dabei besser als die von **Prophecies**: An der etwas zu braun-grauen Stadt Kaineng hat man sich zwar frühzeitig sattgesehen, dafür entschädigen jedoch die unerhört hübschen Gebiete im versteinerten Wald und der Jadesee. Besonders in letzterer Zone möchte man die Grafiker beklatschen, so wunderbar plastisch glänzt das zu Kristall erstarrte Meer, auf dem sich gigantische Schildkröten niedergelassen haben und seelenruhig ihre Panzer als Behausungsfläche zur Verfügung stellen.

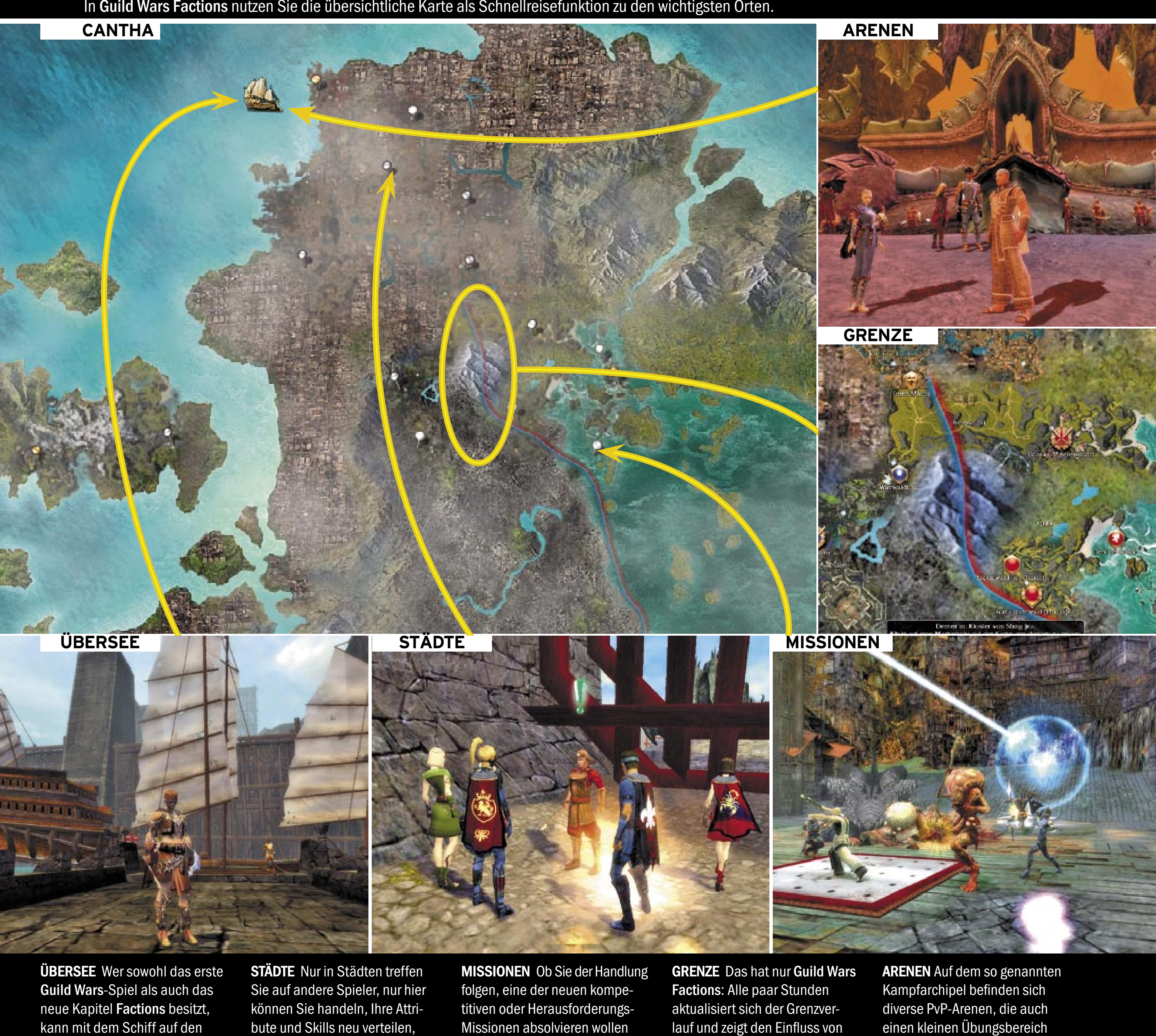
> Die seichte Lernkurve der ursprünglichen Prophecies-Kampagne ist in Guild Wars Factions einem steileren Anspruch gewichen.

Guild Wars ist eben anders

Während die Quests nicht wirklich an Qualität gewonnen haben, sind die Missionen von **Factions** den aus **Prophecies** bekannten Aufgaben überlegen: Die Zwischensequenzen sind besser vertont und die Hintergrundgeschichte um eine sich ausbreitende Seuche sowie einen machthungrigen Geist kommt schneller in Fahrt. Auch während der Missionen geben die Entwickler Gas: Es gibt zwar keine sekundären Ziele mehr, dafür aber mehr geskriptete Ereignisse und einen saftigen Schwierigkeitsgrad. Wundern Sie sich nicht, wenn es Ihre Gruppe bereits in der zweiten kooperativen Mission nach Strich und Faden zerlegt – die seichte Lernkurve von **Prophecies** ist in **Factions** einem steileren Anspruch gewichen, der für so manchen Neueinsteiger vielleicht eine Spur zu happig ausfällt. Dafür werfen auch die ersten Quests nun eine Menge Erfahrungspunkte ab, sodass man durchaus nach einem Dutzend Stunden den maximalen Level 20 erreichen kann. Auch in **Factions** ändert sich nichts am Grundkonzept: Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, das ist mehr Dreingabe denn Grundlage. Wer sich in **World of Warcraft** wochenlang die Nächte um die Ohren schlägt, nur um ein besonders exquisites Paar Handschuhe zu ergattern, der schüttelt über die Faustregel in **Guild Wars** den Kopf: Es zählt nur „der Skill“, also das Können des Spielers. Die Entwickler wollen verhindern, dass jene Spieler im Vorteil sind, die besonders viel Zeit investieren: Jeder soll die gleichen Chancen haben. Hier mag man nun einen typischen Anreiz von Online-Rollenspielen vermissen, doch haben wir es nicht bereits erwähnt? **Guild Wars** ist sowieso kein normales MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game; Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel).

Das alles bietet der neue Kontinent

In **Guild Wars Factions** nutzen Sie die übersichtliche Karte als Schnellreisefunktion zu den wichtigsten Orten.



ÜBERSEE Wer sowohl das erste **Guild Wars**-Spiel als auch das neue Kapitel **Factions** besitzt, kann mit dem Schiff auf den alten Kontinent Tyria reisen. Ebenso können Sie mit einem Charakter von dort natürlich nach Cantha segeln.

STÄDTE Nur in Städten treffen Sie auf andere Spieler, nur hier können Sie handeln, Ihre Attribute und Skills neu verteilen, sich eine Gruppe suchen. Wer sich von **Guild Wars** ein zweites **World of Warcraft** erhofft, ist von dieser Tatsache enttäuscht.

MISSIONEN Ob Sie der Handlung folgen, eine der neuen kompetitiven oder Herausforderungs-Missionen absolvieren wollen – einfach anklicken, sofort teleportiert das Spiel Sie in das Gebiet. Die neuen Missionstypen sind allesamt sehr gelungen.

GRENZE Das hat nur **Guild Wars Factions**: Alle paar Stunden aktualisiert sich der Grenzverlauf und zeigt den Einfluss von Luxons und Kurzicks an. Der Spieler entscheidet sich im Laufe der Story-Kampagne für eine der Seiten.

ARENEN Auf dem so genannten Kampfarchipel befinden sich diverse PvP-Arenen, die auch einen kleinen Übungsbereich umfassen. Hier erlernen Sie Grundlagen, um in den taktisch anspruchsvollen PvP-Matches nicht nackt dazustehen.

Es ist vielmehr ein kooperatives Spiel, in dem Sie sich für die Missionen und Quests ein paar Mitspieler suchen. Kein Crafting, keine Berufe, keine Schönheitswettbewerbe. Sie sind der Held in einer Geschichte, verprügeln Monster in den instanzieren Gebieten, idealerweise natürlich gemeinsam mit anderen Spielern.

Fraktionen in Cantha

Die wichtige, namensgebende Besonderheit von **Factions** sind die Fraktionen Luxon und Kurzick. Es handelt sich um zwei rivalisierende Clans, wobei Sie sich für eine der Parteien entscheiden. Das führt zu zwei interessanten neuen Features: Erstens ergeben sich daraus neue Missionsvarianten, wie etwa die coolen, kompetitiven Missionen, in denen Sie nicht nur mit einem Team antreten, sondern auch eine feindliche Spielergruppe als Gegenpart haben. Beide Teams erfüllen unterschiedliche Ziele und behindern sich natürlich gegenseitig nach Leibeskräften. Das andere wichtige Merkmal von **Factions**: Sie sammeln für die Fraktion Ihrer Wahl im Laufe der Quests und Missionen Punkte. Mehr Punkte bedeuten größeren Einfluss der Fraktion – schlicht als rot-blaue Grenzlinie auf der praktischen Übersichtskarte eingezeichnet. Alle paar Stunden verschiebt sich die Grenze, je nachdem, welche Fraktion mehr Punkte hat. Sobald eine Stadt in den Einflussbereich einer Fraktion gelangt, bietet Sie seinen Unterstützern künftig exklusive Händler oder sogar spezielle Elite-Missionen an, an denen sich selbst erfahrene Spieler die Zähne ausbeißen. Das Konzept ist originell und funktioniert einwandfrei. **Factions** bietet damit ein wirklich interessantes, frisches Feature, das es so im ersten **Guild Wars**-Spiel nicht gab – für Fans

Das Geheimnis des Erfolgs

Factions feiert Verkaufserfolge, Prophecies hält sich in den Charts – mehr als eine Million Menschen spielen Guild Wars. Woran liegt das?

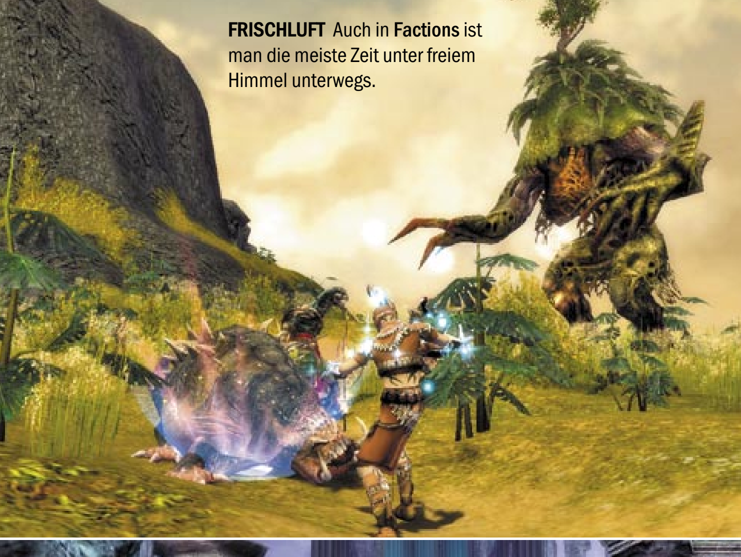


Was Guild Wars von seiner MMO-Konkurrenz abhebt

Häufig wird **Guild Wars** mit **World of Warcraft** – Platzhirsch aller Online-Rollenspiele – verglichen. Das kann nur schief gehen, richten sich beide Spiele doch an unterschiedliche Zielgruppen (Lesen Sie dazu bitte auch den Extrakasten „Sie haben World of Warcraft gespielt ...", Seite 121). Genre-Einsteiger spielen gern **Guild Wars**, denn dank fehlender Monatsgebühr kann man ohne Reue Online-Mehrspieler-Luft schnuppern. Stichwort E-Sport: Wer professionell PvP spielen möchte, ist mit **Guild Wars** ebenfalls bestens beraten, denn nirgendwo sonst sind die Klassen und deren Fertigkeiten so gut aufeinander abgestimmt. Sie investieren nicht unendlich viel Zeit, um sich einen Charakter aufzubauen, der für die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe taugt. Sogar Weltmeisterschaften gibt es: Die beste Gilde des Jahres erhält ein hohes Preisgeld. Im Genre ist das einzigartig.



SPANNEND Die Missionen sind wieder angenehm abwechslungsreich. Hier stürzt gerade die Decke über uns ein, Treffer unterbrechen das Zauberwirken – nette Idee!



FRISCHLUFT Auch in **Factions** ist man die meiste Zeit unter freiem Himmel unterwegs.



FIES Gegner können von überall auftauchen: Sie graben sich aus der Erde, seilen sich ab oder hüpfen sogar mal aus dem Meer.

Prall gefüllte Collector's Edition

In der 25 Euro teureren Schachtel finden Sie unter anderem ein edel gedrucktes Buch mit Konzeptzeichnungen, den Soundtrack, ein (mäßiges) Mousepad, Aufkleber sowie eine große, sehr schöne Karte von Cantha. Das auf der Rückseite der Packung versprochene Stoffbild des Ritualisten fehlt. Publisher Flashpoint schickt es Käufern der Collector's Edition kostenlos zu.



vermutlich ein ganz entscheidender Kaufgrund.

Gilden und PvP

Das Spiel heißt nicht umsonst **Guild Wars** – Gilden sind auch in **Factions** ein zentraler Punkt, an dem Grundkonzept ändert sich nichts. Interessanter die neuen Bündnisse: Das sind Zusammenschlüsse von Gilden, die sich der Unterstützung einer der beiden Fraktionen verschrieben haben. Das ermöglicht Bündniskämpfe, bei denen zwei Teams aus jeweils zwölf Spielern aufeinander losgehen. Überhaupt sind Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (Player versus Player; PvP) immer noch der interessanteste Aspekt von **Guild Wars Factions**: Ob klassisches Team-Deathmatch oder Capture the Flag, in keinem anderen Online-Rollenspiel ist das Balancing und der taktische Anspruch so gut gelungen. Klar legt **Factions** kräftig nach: Zwei neue Charakterklassen erweitern das Angebot auf acht spielbare Klassen, außerdem bekommen die bekannten Typen 150 frische Skills spendiert. Ob das Balancing dadurch aus den Fugen gerät, lässt sich jetzt noch nicht absehen – bislang sind keine Klagen in den Foren laut geworden. Die neuen Klassen spielen sich überdies sehr frisch: Der Assassine ist ein wieselflinker Messerstecher, der zwar stets an der Front empfindliche Treffer austeilt, aber ebenso schnell aus den Latschen kippt. Anders der Ritualist: Diese Klasse bleibt in den hinteren Reihen Ihrer Gruppe und beschwört Geister zur Unterstützung – entweder um Schaden anzurichten oder um zu heilen. Beide Klassen ergänzen das bisherige Angebot perfekt und machen riesigen Spaß.

Kurzum: **Guild Wars Factions** bleibt seinen Wurzeln treu, bietet somit viel vom Alten und nur wenige, dafür aber durchdachte Neuerungen. (fs)

PC Games – Wissen, was gespielt wird
MOTIVATONSKURVE

Guild Wars Factions

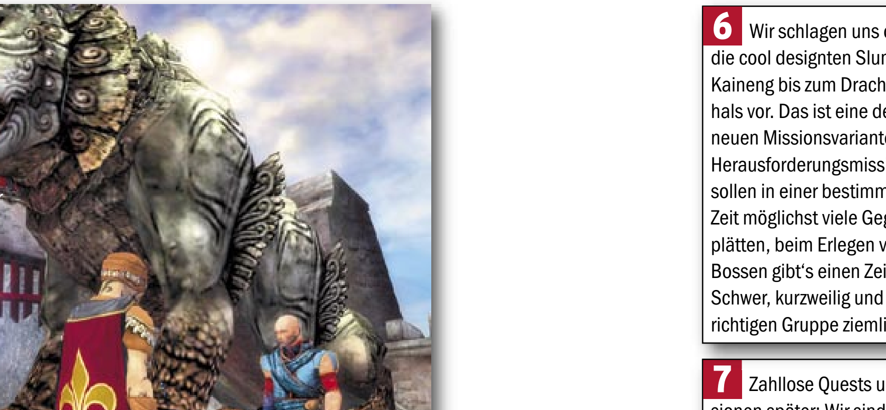
EINZELSPIELER

8 KLASSEN +++ 150 ZUSÄTZLICHE SKILLS +++ ROLLENSPIELKAMPAGNE



1 Da wir bereits einen **Guild Wars**-Account besitzen, tun wir nichts weiter, als unseren **Factions**-Aktivierungscode einzugeben – die nötigen Daten werden dann ganz entspannt runtergeladen. Haupttester Kollege Felix Schütz steht nicht gern in erster Reihe und wählt daher den Ritualisten als seine neue Klasse. Zusätzlich startet Kollege Thomas Weiß eine Karriere als Assassine – Prügel austeilen an der Front, das ist sein Ding. Die Kampagne von **Factions** beginnt gemütlich, das Tutorial ist uns etwas zu ausführlich.

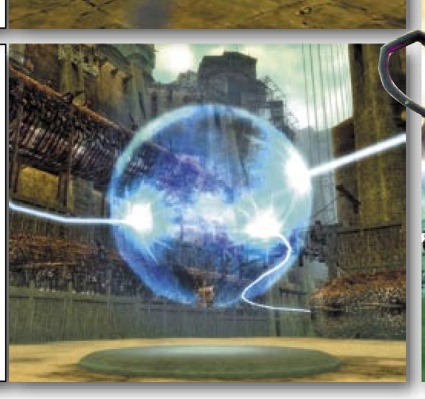




VATERFIGUR Meister Togo, ein kampfstarker Ritualist, begleitet Sie in den Missionen.

2 Nach ersten Gehversuchen beginnen wir mit der Erkundung von Cantha. Die Insel Shing Jea stellt das Anfängergebiet dar, entsprechend einfach sind die Kämpfe. Von der ersten Minute an begeistert die Atmosphäre: Wo **Prophecies** mit seiner bedrückenden Stimmung für leichte Depressionen sorgen konnte, ist **Factions** eine Oase der Entspannung: Die wunderschön gezeichnete Landschaft aus sanften Hügeln, kleinen Flüssen und saftigen Feldern stimmt behaglich, die Musik von Komponist Jeremy Soule verbreitet einen Hauch von asiatischer Exotik. Wir erledigen erste Quests, es hagelt von Beginn an Erfahrungspunkte. Schon nach wenigen Stunden hat man locker den siebten Level erreicht und genügend Skills freigeschaltet.

6 Wir schlagen uns durch die cool designten Slums von Kaineng bis zum Drachenhals vor. Das ist eine der neuen Missionsvarianten, eine Herausforderungsmission. Wir sollen in einer bestimmten Zeit möglichst viele Gegner plätten, beim Erlegen von Bossen gibt's einen Zeitbonus. Schwer, kurzweilig und mit der richtigen Gruppe ziemlich gut.



7 Zahllose Quests und Missionen später: Wir sind längst auf Level 20 und konfrontieren zum ersten Mal den Bösewicht Shiro. Er verschanzt sich in einer schützenden Blase, die wir nur zum Platzen kriegen, wenn wir bestimmte Geister vernichten. Nach der Mission erklingen die Zauberworte: „Entscheidet Euch für eine Fraktion!" Wurde auch Zeit!

8 Wir machen einen Abstecher in den versteinerten Wald – schön, dass wir Kaineng endlich hinter uns lassen können. Der Wald ist hübsch, aber wirklich klasse ist's erst am Jadesee: Die verbesserten Shader-Effekte sorgen für eine tolle Optik, auch das Gegnerdesign ist gut. Uns gefällt es hier, also schließen wir uns den Luxon an und sammeln erste Fraktionspunkte.





3 Die erste Mission ruft gemischte Gefühle hervor: Während Felix mit seinem defensiven Ritualisten keinerlei Probleme hat, gerät Thomas' Assassine beim ersten Boss-Gegner heftig unter Beschuss. Die Story-Präsentation, da ist man sich einig, ist gut gelungen.

4 Die zweite Mission lässt nun keine Zweifel mehr aufkommen: Der Schwierigkeitsgrad von **Factions** ist schon früh um einiges höher als der von **Prophecies**. Nach mehreren Fehlschlägen suchen wir uns zum ersten Mal eine Spielergruppe – und siehe da, nach ausreichender Absprache und mit Geduld ist die Mission doch geschafft. Ein Stolperstein bei der Gruppenfindung: Es tummeln sich – damit war zu rechnen – besonders in den Einsteigerzonen fast ausschließlich Ritualisten und Assassinen. Immerhin sind die beiden neuen Klassen eine der Hauptattraktionen von **Factions**. Durch die unausgewogenen Gruppen kommt einem das Spiel anfangs schwerer vor als es eigentlich ist.

5 Endlich erreichen wir die Stadt Kaineng! Schön: Hier steppt der Bär, es finden sich schnell ein paar Mitspieler für weitere Quests und Missionen. Aber: Wir haben eingangs viele Quests übersprungen, bei den starken Gegnern machen sich die fehlenden Erfahrungspunkte bemerkbar.

9 Der Jadesteinbruch sowie das Fort Espenwald sind zwei der neuen kompetitiven Missionen. Besonders das Fort ist toll: Wir eskortieren riesige Schildkröten mit aufmontierten Kanonen durch gegnerische Verteidigungsanlagen. Action pur! Danach lassen wir uns erweichen und schließen uns endlich einer Gilde an – damit auch wir in den vollen Genuss der neuen Bündnisse kommen. Dabei locken noch so viele Spielinhalte: Gilde gegen Gilde, Spieler gegen Spieler, noch mehr Missionen und Quests, Elite-Skills – hat jemand ein paar Wochen Zeit für uns übrig?

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Guild Wars Factions
Testversion:	Verkaufsversion
Gespielte Minuten:	1.915 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	32:00
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.795 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €1,50

Ein Online-Rollenspiel kann noch so toll sein – wenn die Server nicht stabil und zuverlässig laufen, macht es keinen Spaß. Deshalb haben wir die Verkaufsversion von **Guild Wars Factions** getestet, um uns vom reibungslosen Live-Betrieb zu überzeugen.

GUILD WARS FACTIONS
CA. € 45,-
28. APRIL 20006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

„Factions erfüllt meine Erwartungen. Nicht nur für Guild-Wars-Fans ein Pflichtkauf."

Ich erinnere mich an ein Gespräch, das ich während des Tests zu **Factions** mit einem Kollegen führte. Er zeigte sich schwer enttäuscht von **Guild Wars**, nannte es leichtfertig „ein **World of Warcraft** für Arme". Dabei hatte ich den Molten-Core-Veteran noch extra gewarnt: **Guild Wars** ist kein MMORPG im herkömmlichen Sinn, es bietet weder ausgefeilte Charakterentwicklung noch eine lebendige Welt. Auch **Factions** bleibt dabei, im Prinzip bekommen Sie das Gleiche wie in **Prophecies** noch einmal geboten – wobei mir der neue Stil und die Story von **Factions** wesentlich mehr zusagen. Außerdem finde ich das Konzept mit den Fraktionen sehr spannend. Mehr noch, es motiviert selbst PvP-Frischlinge wie mich zu der einen oder anderen Partie gegen menschliche Spieler. Am liebsten in den kompetitiven Missionen, sie bringen frischen Wind in das sattelfeste Spielkonzept. Nur vom happigen Schwierigkeitsgrad war ich etwas enttäuscht – lassen Sie sich nicht entmutigen, suchen Sie sich fähige Mitspieler! Dann entfaltet **Guild Wars Factions** sein volles Potential, dann setzt die bekannte Suchtwirkung ein.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Arena Net
Titel vom selben Entwickler: Guild Wars
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lange Kampagne, viele PvP-Varianten
Zahl der Spieler: Unbegrenzt
Fazit: Gebührenfrei und brillant

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Tolles Design, wunderschöne Farbgebung, flüssig auch auf schwachen Rechnern.
Sound: Sprachausgabe und Soundeffekte sind nur Standard, der Soundtrack ist dafür klasse.
Steuerung: Sehr aufgeräumtes Interface, nur die Gruppensuche könnte einfacher sein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Keine monatlichen Gebühren
- + Gute Atmosphäre und flüssige, schöne Grafik
- + Neue Missionstypen und Fraktionen
- + Für PvP-Kämpfe wieder erste Wahl
- − Echte Neuerungen halten sich in Grenzen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **86**



EIN STREIT ENTFACHT An einer Bushaltestelle geraten Tag- und Nachtwache aneinander: Unser Magier schleudert einen Feuerball in die Menge.



KNOCHENBRECHER Die Nazis haben ein Skelett zum Leben erweckt. Mit Magie (rechts) gebieten wir Einhalt.



FARBENKOLLAPS Treten die Figuren ins Zwielicht ein, schaut die Umgebung so aus. Und bald tränen die Augen.

Wächter der Nacht

Die Designer bei Nival können gute Taktik-Spiele entwickeln. Diesmal haben sie offenbar eine Auszeit genommen.

Manche Witze sind witzig, weil sie nicht witzig sind. So wie dieser, etwa zehn Stunden nach Spielbeginn. Obernazi: „Die Kugel hat endlich genug Energie, um Siegfried zu beschwören!" Held: „Freud?" Solche Dialoge haben die Qualitätssicherung bei Nival durchlaufen, das spricht Bände. Der Rest ist Storywirrwarr, der Gehirnwindungen verstopft: Von lichten Anderen ist die Rede, von dunklen Anderen, von seltsamen Spiegeln, Artefakten und Waffenstillständen. Die Figuren reden, reden und reden, aber man versteht nur bla, bla und bla. Irgendwann sagt die Hauptfigur, sichtlich erleuchtet: „Jetzt macht das Sinn!" Und man selber weiß nicht, was tun: lachen oder weinen?

Kämpfe auf Rundenbasis

Wenn sich **Wächter der Nacht** nicht im Story-Dreck suhlt, gibt es ein passables Taktik-Spiel ab, dem die Mechanik von **Silent Storm** zugrunde liegt: Rundenbasierte Kämpfe in drehbarer 3D-Grafik.

Die Spielfiguren heißen Formwandler, Hexer oder Magier, und ihr Ungleichgewicht ist bestechend. Zauberkundige richten Schaden an, indem sie Lichtsäulen beschwören, Feuerbälle oder Messer werfen. Formwandler hingegen, in der Beschreibung als großartige Krieger gerühmt, entpuppen sich als Spielball der Feinde: Die Aktionspunkte reichen gerade aus, um an den Gegner heranzukommen, da spricht dieser einen Telekinese-Zauber und wirft einen wieder zurück. Man könnte auf Distanzwaffen wie Pistolen oder magische Taschenlampen ausweichen, aber dann bleiben viele der Fähigkeiten unbenutzt.

Sucht trotz Designfehler

Wächter der Nacht ist das Spiel zum Film. Als solches darf das Zwielicht nicht fehlen: Eine Art Paralleluniversum, in das die lichten und dunklen Anderen eintreten können. Die Idee ist gut, die Umsetzung nicht. Beinah jeder Gegner, der Ihnen im Verlauf des Spiels begegnet, verschwindet sofort im Zwielicht, Sie haben keine Wahl, außer die Verfolgung aufzunehmen. Drinnen ist es ungemütlich: Pro Runde verlieren die Helden Mana oder Leben, man muss ein ständiges Auge auf Werte haben. Das kann man ertragen.

Ziemlich bescheuert aber ist, was sich die Entwickler als Grafikstil ausgedacht haben: Ein weiß-blaues Lichtermeer, dessen Konturen bei Bewegung verschwimmen. Das sieht schön aus – für etwa zehn Sekunden, dann wünscht man sich Übersichtlichkeit zurück.

Wächter der Nacht leistet sich mehr Fehler, als man von Nival gewohnt ist. Eine Sache aber beherrscht es: Stufenanstiege und besser werdende Fähigkeiten machen das Aufhören schwer. (tw)



WÄCHTER DER NACHT
CA. € 30,-
10. MAI 2006
USK: AB 16 JAHREN

THOMAS WEISS



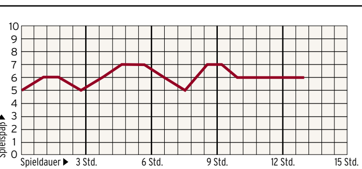
„Der Film ist, so finde ich, grober Unfug. Blöd, dass sich das Spiel dran hält."

Es muss Leute geben, die die Geschichte von lichten und dunklen Anderen, Tag- und Nachtwache gut finden. Wie ist sonst zu erklären, dass **Wächter der Nacht** zu den erfolgreichsten Filmen in Russland gehört? An meinen Synapsen jedenfalls ist die Story vorbeigeschrieben worden, ich kann damit nichts anfangen, außer sie schlecht zu finden. Die Kämpfe aber, obwohl fehlerbehaftet, haben mir gefallen, was wohl auf meine Vorliebe für rundenbasierte Taktik zurückzuführen ist. Außerdem gibt es etliche Zaubersprüche, Gegenstände und Levelanstiege: Es ist eine Freude zu sehen, wie der Feuerball die nächste Stufe erreicht, was seine flächendeckende Wirkung verstärkt. Wer übrigens noch traumatisiert ist vom unfassbar schweren **Hammer & Sichel**, dem sei gesagt: Nival scheint seine Spiele wieder serienmäßig mit Speicherfunktion auszustatten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom selben Entwickler: Silent Storm | HOMM 5 | Hammer & Sichel
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 13 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Sieht gut aus, ruckelt aber enorm
Sound: Sind Geschmackssache: Stromgitarren
Steuerung: Teilweise zu umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Ordentliches Fähigkeitensystem
- + Rundenkämpfe der alten Schule
- − Lächerlich schlechte Dialoge
- − Unerhört hardwarehungrige Grafik
- − Ärgerliche Detailfehler im Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 61

Sagenhaft!

Spellforce-2-Figur für lau*

* Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön!

FEATURES

- Dunkelelfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Spellforce 2 Shadow Wars

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

Spellforce-2-Dunkelelfe „Schattenlied“
(Art.-Nr.: 002965)

(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 33

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)


ACTION Die sehr seltenen Kampfszenen sind extrem simpel und dadurch auch wenig spannend.

EXOTISCH Die schiere Anzahl an fantasievollen Schauplätzen hätte für zwei Spiele gelangt – optisch bekommt man eine Menge geboten.

GEFAHR April schleicht sich auf Arcadia in einen Tempel der Trolle ein – vor den Wachen muss sie sich in Acht nehmen.

MUTIG Die Heldin Zoë verschafft sich Zutritt in das Hauptgebäude der trügerischen Firma WATICorp.

Dreamfall

The Longest Journey | Wo es Dreamfall an Rätseln fehlt, setzt es mit fantastischer Optik und dramatischer Handlung neue Zeichen am Adventure-Himmel.

Kennen Sie das? Sie sehen einen Film, an den Sie null Erwartungen knüpften – und wischen sich noch lange nach dem Abspann die Tränen der Rührung aus dem Gesicht. Erstaunlich, wie sehr manche Geschichten einen bewegen, besonders, wenn sie derart überdreht sind wie die von **Dreamfall: The Longest Journey**. Oder hätten Sie vielleicht geglaubt, dass die Handlung um eine gelangweilte Studentin aus der Zukunft, ein Geistermädchen im Fernseher, eine Freiheitskämpferin im Mittelalter, eine raffgierige Firma mit einem schrecklichen Geheimnis, einen Dimensionsreisenden im tibetanischen Kloster und einen radikalen Missionar mit Gewissensbissen irgendwie mitreißen könnte? Solch haarsträubende Themen zelebriert **Dreamfall** im Minutentakt – und zieht in seinen Bann, sorgt für beklemmende Momente bis hin zum – ganz ohne Spoiler geht es nicht – depressiv stimmenden Schluss. Es ist ein Spiel, über das sich Adventure-Fans vermutlich ewig streiten, eines, das polarisiert und für Glücks- wie auch Enttäuschungsmomente sorgt. Ein bemerkenswertes Spiel – aber auch eines, dem es an solidem Gameplay mangelt.

Verwirrende Story

Dreamfall handelt von drei Menschen auf zwei verschiedenen Welten. Wer den Vorgänger **The Longest Journey** (74% in PC Games 04/2000) kennt, freut sich über ein Wiedersehen mit alten Bekannten – und blickt deutlich besser durch. Denn auch in **Dreamfall** spielen das von Technologie dominierte Stark, eine der zwei Welten, und Arcadia, das esoterische Gegenstück, wieder die wichtige Rollen – entsprechende Vorkenntnisse sind also durchaus hilfreich.

Die Geschichte beginnt per Rückblende in Tibet, hüpft dann aber gleich ins Casablanca des Jahres 2219. Gewöhnen Sie sich besser schnell an solche Zeit- und Dimensionssprünge, sie geschehen oft. Man lernt die erste Hauptfigur kennen, Zoë Castillo, eine hübsche Studentin von 20 Jahren. Sie sieht fern, ist lustlos und lethargisch, hat sogar ihr Studium abgebrochen. Plötzlich wird ihr TV-Bild von einem Rauschen gestört, ein Mädchen ist zu erkennen. „Finde April, rette April", wiederholt das Kind in beängstigender Tonlosigkeit. Die Szene dauert nur wenige Sekunden, lässt jedoch wohlige Schauer aufkommen. Zoë beginnt ihr eigentliches Abenteuer zwar erst, als sie sich auf die Suche nach ihrem verschollenen Ex-Freund Reza macht, doch das Geheimnis um das rätselhafte Mädchen entpuppt sich schon bald als Dreh- und Angelpunkt der Geschichte.

Zauberhafte Welt

Szenenwechsel. Man sieht die Welt Arcadia, einen mittelalterlichen Ort in einer anderen Dimension, voller Mystik und Magie. Die Untergrundkämpferin April Ryan bereitet dort mit ihren Gefährten den Überfall auf einen Konvoi vor. Freunden klassischer Adventures lässt es das Blut in den Adern gefrieren: Der Kampf ist voll spielbar. Doch keine Sorge: Im gesamten Spiel kommen lediglich eine Hand voll Prügelszenen vor, jede davon kürzer und belangloser als die andere. Einfach ein paar Tasten hämmern, schon ist es wieder vorbei. Schleichpassagen gibt es ebenfalls, auch diese sind sehr simpel, aber durchaus spannend.

Als dritten spielbaren Hauptcharakter lernt man Kian kennen, eine Art kämpfenden Missionar. Seine Lebensaufgabe: Ungläubige im Auftrag seiner Herren zu Gott führen, notfalls mit Gewalt. Er bekommt die Anweisung, April auszuschalten, sieht sich jedoch früh mit moralischen Grundsatzentscheidungen konfrontiert – die temperamentvolle April weckt in dem Glaubensritter eine ihm unbekannte menschliche Seite. Er ist ein interessanter Charakter, der allerdings ein wenig zu kurz kommt und mehr Szenen verdient hätte.

Dreamfall jongliert mit Schauplätzen, ineinander verflochtenen Themen und Mysterien, dass es einem ganz schwindelig wird. Der Vorteil gegenüber **Fahrenheit** ist jedoch das stetige Niveau: Die Handlung beginnt überdreht und endet auch so, nimmt sich aber viel Zeit für seine Figuren und driftet nie ins Absurde ab. Ein erzählerisches Kunststück, dessen Ende eine Menge Fragen offen lässt – auch deshalb, weil es das Mittelstück einer Trilogie darstellt: **Dreamfall 2** ist laut Schöpfer Ragnar Tornquist bereits fest eingeplant.

Spiel oder Film?

Auch wenn noch so viel Story und Charaktere auf einen niederprasseln, Funcom hat beim Gameplay geknausert. Ähnlich wie in **Tomb Raider** steuert man die Charaktere durch die traumhaft schönen 3D-Kulissen, sackt manchmal einen Gegenstand ein und führt lange Gespräche – schön und gut. Nur die Rätsel, das Salz in der Abenteuersuppe, kommen viel zu kurz. Bis auf eine Ausnahme waren wir beim Test zu keinem Zeitpunkt gefordert, jede Aufgabe löst man in Sekundenschnelle. Kurz gesagt: Spielerisch ist zu wenig Fleisch an dem streng linearen Titel, zu oft genügt es, von A nach B zu laufen. Warum hat man hier nicht stärker den Vorgänger bedacht, der mit guten, kniffligen Rätseln punktete? So vergehen die geschätzten zwölf Stunden bis zum Ende des Spiels ohne jede Mühe, erfahrene Adventure-Spieler fühlen sich eher wie in einem Film als in einem Spiel, so häufig ist man zum Zusehen verdonnert.

Die technische Seite

Ein Blick auf die Screenshots genügt: Kein anderes Adventure sieht derzeit besser aus als **Dreamfall: The Longest Journey**. Besonders in Arcadia gibt es fantastische Texturen zu betrachten, angebracht etwa auf wunderschöner Architektur einer liebevoll modellierten Stadt. Bedauerlicherweise – und das ist die Kehrseite der Medaille –, sind die Areale sehr klein, Übergänge werden mit sekundenlangen Ladezeiten abgestraft. Dafür entschädigt die schier grenzenlose Fantasie der Entwickler: Wenn man von einem exotischen Schauplatz zum nächsten Abenteuer wandert, muss man schlichtweg staunen. Ähnlich grandios ist die Musik, so orchestral und edel, wie es einem Abenteuer dieser Größenordnung zusteht. Bei der Steuerung war uns die Maus-Tastatur-Lösung nicht präzise genug, wer jedoch ein paar Minuten Einarbeitung nicht scheut, kommt damit klar – alle anderen benutzen besser ein Gamepad. Bei der deutschen Version hat Publisher Dtp einen guten Job gemacht, die meisten Sprecher legen sich mächtig ins Zeug. Die englische Sprachausgabe ist allerdings immer noch einen Tick besser: Klasse, dass man jederzeit zwischen den Sprachen wechseln kann! (fs)

DREAMFALL – THE LONGEST JOURNEY

CA. € 45,-
26. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



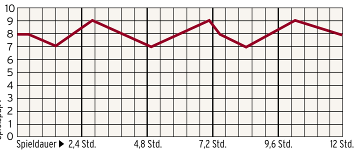
„Modern und bizarr, faszinierend und packend – wenn man nicht alles verstehen muss."

Ich gebe freimütig zu, dass ich nicht so wirklich durchblicke in diesem herrlichen Chaos aus Charakteren und Orten. Wie sehr das frustrieren kann, zeigen die Funcom-Foren, wo Fans des Vorgängers ihrem Ärger über die vielen losen Enden der Handlung Luft machen. Aber: Dort gibt es ebenso viele Begeisterte, die eifrig über Erklärungsansätze und Interpretationen diskutieren. Ich habe **Dreamfall** genossen wie einen Film von David Lynch – manchmal muss man eben nicht alles verstehen, um eine gute Zeit zu haben. Es ging sogar so weit, dass mich der radikal verwirrende Schluss zu Tränen rührte – weil ich mich auf die Handlung einließ. Wer das nicht tut, und hier kommt die Warnung, dürfte es schwer haben mit **Dreamfall**, denn abseits der Geschichte gibt es wenig zu tun. Die Rätsel und Kämpfe fordern nicht im Geringsten, sie sind es, die dem wunderbaren Spiel eine höhere Wertung verweigern.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Funcom
Titel vom selben Entwickler: The Longest Journey | Anarchy Online
Publisher: Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Das schönste Adventure unserer Zeit
Sound: Dt. Sprecher sind okay, geniale Musik
Steuerung: Maus: Fummelig. Gamepad: Gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

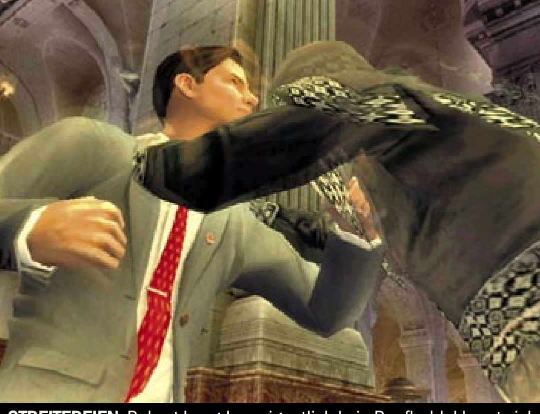
+ Fantasievolles Design, tolle Texturen
+ Glaubwürdige, faszinierende Charaktere
+ Wunderschöne Atmosphäre und Musik
+ Wählbar zwischen Deutsch und Englisch
− Wenig eigentliches Gameplay und Rätsel

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **82**



KNOBELEI Was befindet sich in diesem Gefäß? Kaum ist ein Code erraten, entschlüsselt man bereits den nächsten.



STREITEREIEN Robert Langdon, eigentlich kein Raufbold, kloppt sich im Spiel mit Polizisten und Mönchen.

The Da Vinci Code

Sakrileg | Das Spiel zum Film zum Buch ist fertig. Anspruchsvolle Computerspieler lässt es kalt.

Noch ist die Bibel das meistgelesene Buch, doch **Sakrileg**, ein vergnügt übertriebener Roman nach Thriller-Zubereitung, holt auf. 50 Millionen haben Dan Browns Werk wenn nicht gelesen so doch gekauft, und im Windschatten des Films versucht sich das Spiel als Umsetzung.

Es obliegt Ihnen die Steuerung von Robert und Sophie, zwei abenteuerlustigen Denkern auf Schnitzeljagd. Ein Mord im Louvre verstrickt die beiden in Verschwörungen, die zum Mittelpunkt den heiligen Gral haben. Bei der Suche nach demselbigen wackelt **Sakrileg** zwischen Abenteuer- und Schleichspiel: Mal wird mit Gegenständen hantiert, mal Verstecken mit Wachen gespielt. Das Letzte hält nur aus, wer ein großes Maß an Leidensfähigkeit aufweist. So belanglos ist das Vorbeihuschen an Wachen, dass man sich gern erwischen lässt. Dann kommt es zu Kämpfen, die zwar schön choreographiert sind, aber eine spielerische Talfahrt bedeuten: Am Bildschirmrand entstehen Maustasten, der Spieler soll sie rechtzeitig drücken. Ein Unterfangen, das auch nach einer Vollnarkose gelänge. Halbherzig versteckte Erste-Hilfe-Kästen geben zur Not Lebensenergie zurück.

Sakrileg macht weniger falsch, wenn es die Geschichte vom Buch nacherzählt. Die Handlung ist dicht dran, manch ein Puzzle sogar direkt dem Original entliehen. Immer wieder blitzt Spannung auf, kein Wunder bei der starken Story. Zwischendurch verschleiert viel Palaver von Mythologie, versteckten Botschaften und vertuschten Informationen, worum es eigentlich geht: Ums Entschlüsseln einfacher Codes, die zum jeweils nächsten Schauplatz führen, etwa die Kirche Saint-Sulpice, das Anwesen des ermordeten Sauniéres, eine Bank in Zürich.

Auch die Inszenierung stellt einen vor Rätsel. Warum drücken zwei schwarze Balken den Spielausschnitt zum Schlitz zusammen? Wer träufelte den Sprechern Narkotika ins Getränk? Einzig klar ist, weshalb die Steuerung mit ihrem umständlichen Mischmasch aus Maus und Tastatur Finger auskugelt: **Sakrileg** wurde für Konsolen-Pads gemacht. (tw)



SACHBESCHÄDIGUNG Ein Schloss versperrt den Weg. Kein Problem: einfach fix den Bolzenschneider auspacken!



FRAUENPOWER Von hinten kann man sich an Gegner heranschleichen. Wiederholtes Drücken auf die Maus knockt die Opfer dann aus.



THE DA VINCI CODE: SAKRILEG

CA. € 40,-
19. MAI 2006
USK: AB 12 JAHREN

THOMAS WEISS



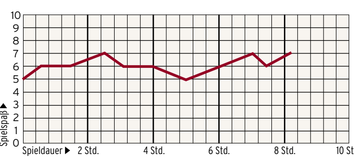
„Alles wie immer: Sakrileg ist ein weiteres durchschnittliches Lizenzspiel."

Als Ergänzung zum Film ist **Sakrileg** brauchbar, allein stünde es winzig klein unter Adventures wie **Fahrenheit**, **Ankh** und **Dreamfall**. Zu oft habe ich mich geärgert über dieses Spiel, das offensichtlich husch husch zum Kinostart veröffentlicht wurde: Einmal waren die Kommentare von Hauptdarsteller Langdon so irreführend, dass das dazugehörige Rätsel im Schwierigkeitsgrad durch die Decke ging, ein anderes Mal lag ein Schubladen-Hotspot zum Schreien schlecht – zwei Fruststellen sind zwei zuviel nach meinem Geschmack. Schmerzbereitschaft bedürfen auch die Schleich- und Kampfabschnitte, die, völlig frei von spielerischer Relevanz, wohl nur eingebaut wurden, damit der Hersteller das verkaufsfördernde „Offener Kampf" auf die Packung kritzeln konnte. Wer das aushält, findet vielleicht Spaß darin, wie **Sakrileg** Legendenstoff um Jesus verarbeitet.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: The Collective
Titel vom selben Entwickler:
Indiana Jones | Star Trek DS9: The Fallen
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 9 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Kann man ansehen, ohne zu würgen
Sound: Sehr gute Musik, langweilige Sprecher
Steuerung: Umständlich, da Konsolenursprung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ＋ Bleibt Buch und Film im Grundton treu
- ＋ Hat eine spannende Geschichte zum Vorbild
- − Überflüssige Kampf- und Schleichabschnitte
- − Fiese Rätselstellen verursachen Frust
- − Nervige Speicherfunktion (Checkpoints)

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



ERSTE ELF Ihre Mannschaft stellen Sie mit wenigen Mausklicks auf. Die Stärke wird von 0 bis 6 Sternen angegeben.



SPORTSCHAU Die 3D-Spiele kommen natürlich nicht an die des **FM 06** heran, sind dafür aber überraschend realistisch.

Heimspiel 2006

Der Fußballmanager-Snack für zwischendurch ist ein Fest für Einsteiger und Gelegenheitsspieler – aber nichts für Profis.

Eins vorweg: Wer auf der Suche nach einem komplexen Optionsmonster wie Segas **Football Manager 2006** oder dem in der aktuellen Version ebenfalls höllisch umfangreichen **Fußball Manager 06** von EA Sports ist, wird mit **Heimspiel 2006** nur bedingt glücklich. Die Weiterentwicklung des **Fußballmanager Fun** (Test in PC Games 07/2002, 78%) konzentriert sich nämlich ausschließlich aufs Wesentliche. Und das heißt: Training, Taktik, Aufstellung, Transfers, Stadionausbau und das Verhandeln von Werbeverträgen. Auf Halbzeitansprachen verzichtet **Heimspiel 2006** ebenso wie auf Spielernoten, eine Zeitung mit Berichten, ausufernde Pressearbeit oder etwa das Privatleben der Kicker.

Entwickler von **Heimspiel 2006** sind übrigens keine Geringeren als Werner Krahe und Jens Onnen, reiferen Computerspielern sicherlich noch als Macher der legendären **Bundesliga Manager**-Serie von Software 2000 bekannt. Aber zurück zum Spiel: Sie starten Ihre Karriere in einem von neun Ländern. In Deutschland sind die drei höchsten Spielklassen mit von der Partie, in anderen Nationen wie Frankreich, Spanien oder England jeweils die erste Liga. Wer mit dem Vereinstrainer-Posten genauso wenig wie Klinsmann mit Wörns anfangen kann, startet eine Karriere als Nationaltrainer und spielt eine aus lizenzrechtlichen Gründen leicht modifizierte Weltmeisterschaft nach. Für was Sie sich auch entscheiden: So richtig viel gibt es im Vergleich zu anderen Managern nicht zu tun, auch die Statistiken beschränken sich aufs Nötigste, Transfers sind von Vorstandseite beschränkt, ein Verschulden des Vereins dadurch nahezu unmöglich. Das mag Profis nicht gefallen, dem Gros an Gelegenheitsspielern hingegen schon. Denn **Heimspiel 2006** ist unglaublich einsteigerfreundlich und kinderleicht zu bedienen.

Die Spielerstärke wird in Sternen ausgegeben, Stärken, Schwächen und Moral lassen sich ebenfalls auf einen Blick ablesen und wer mag, automatisiert obendrein die Trainingsarbeit oder das Austüfteln der Taktik. Neben einem unterhaltsamen Textmodus bietet **Heimspiel 2006** auch ein komplettes, in Echtzeit berechnetes 3D-Spiel. Das kann zwar technisch überhaupt nicht mit der **FIFA**-Engine vom **FM 06** mithalten, bietet dafür aber eine realistische und nachvollziehbare Simulation: Taktische Anweisungen werden direkt umgesetzt und auch die Attribute einzelner Spieler (wie „Tempo" oder „Weichei") kommen zum Tragen – super! Weniger schön ist das durchgehend schwach aufgelöste Menüdesign sowie die Tatsache, dass **Heimspiel 2006** mangels Lizenz nur Fantasiedaten bietet. Der mitgelieferte Editor schafft hier allerdings Abhilfe. (cs)



KNIFFLIG Ihre Taktik bestimmen Sie vor jedem Spiel.

SPANNEND Der Textmodus ist herrlich unterhaltsam.



HEIMSPIEL 2006
CA. € 35,-
26. MAI 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

CHRISTIAN SAUERTEIG



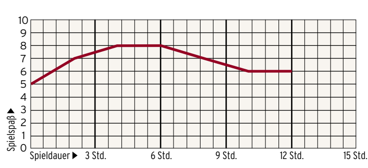
„Einen einsteigerfreundlicheren Manager als Heimspiel 2006 sucht man vergebens."

Heimspiel 2006 ist kein Spiel für Profis, dafür ist der Umfang eindeutig zu gering und die Optionen sind zu beschränkt. Manager-Frischlinge und Gelegenheits-Trainer hingegen kommen voll und ganz auf ihre Kosten. Die Programmlogik ist exzellent, der Zugang kinderleicht und alles was man macht, ist direkt im Spiel nachvollziehbar. Unrealistische Ergebnisse oder Transfers, lange Ladezeiten – Fehlanzeige! Optisch ist der Unterschied zum **Fußball Manager 06** von EA Sports jedoch gewaltig. Und das liegt nicht nur am 3D-Spiel. Das Menü wirkt durch seine geringe Auflösung recht pixelig und ähnlich veraltet wie der versteckte Bildschirm mit der Talententwicklung. Mitte 2006 wirkt derartiges Design reichlich angestaubt. Wer sich daran nicht stört und einen einsteigerfreundlichen Manager sucht, liegt mit **Heimspiel 2006** goldrichtig.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Greencode Software
Titel vom selben Entwickler: Fußballmanager Fun | Fußballmanager Pro
Publisher: The Games Company
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Klassische Managerkarriere
Zahl der Spieler: 2-6 Spieler (Hotseat, Netzwerk)
Fazit: Leichte Ruckler beim 3D-Spiel, sonst gut.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Geringe Auflösung, recht detailarm.
Sound: Im Menü dezent, im 3D-Spiel recht leise.
Steuerung: Problemlos und kinderleicht, top!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- \+ Extrem einsteigerfreundlich
- \+ Übersichtliches Menüdesign
- \+ Realistischer Spielablauf
- − Technisch veraltet
- − Keine Originaldaten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**

Der ultimative Technik-

Einkaufsführer zur WM



Mit Gewinnspiel:

WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!

Air Conflicts

VOLLTREFFER! Getroffene Gegner ziehen einen Feuerschweif.

Und wieder ein Ballerspiel, das den Luftkampf des Zweiten Weltkriegs behandelt. In **Air Conflicts** fliegen Sie auf englischer, russischer oder deutscher Seite Einsätze, deren Beschreibungen Sie nicht lesen müssen. Denn sie laufen immer gleich ab: Alles abschießen, nur die eigenen Leute nicht. Fingerspitzengefühl brauchen Sie keines, denn die Flieger steuern sich mit links, egal ob flinkes Jagdflugzeug oder schwerfälliger Bomber. Auch strategische Überlegungen können Sie sich sparen; das Radar zeigt schon an, wo's langgeht. Eine Story gibt es nicht, allein Textfenster enthalten Informationen zum Verlauf des Krieges. Was lernen wir daraus? Zuviel Reduktion und es bleibt nichts übrig. (tw)

FROGSTER | 25.04.2006 |
USK 12 | CA. € 30,-
55

Iron Warriors

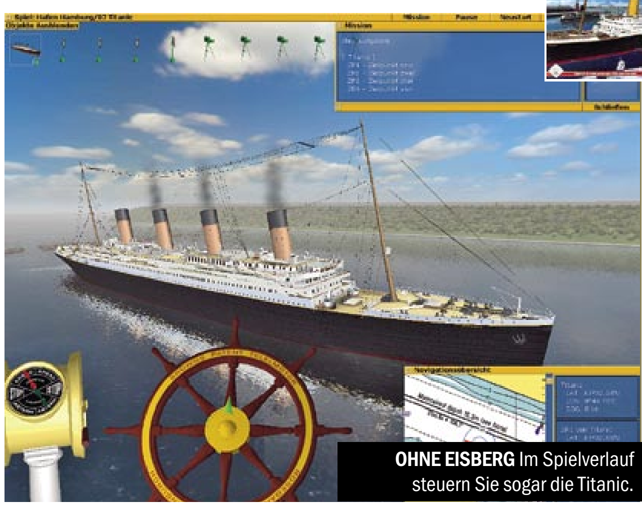


FERNKAMPF Die Gefechte laufen meist an der Sichtgrenze ab.

In dieser Panzersimulation dürfen Spieler in den Modellen T-34-85, T-55A und T-72B die Rolle des Kommandanten, Schützen oder Fahrers übernehmen, um im Konflikt zwischen Serbien und Kroatien mitzumischen. Trotz veränderbarem Realismusgrad von Arcade bis Simulation haben Action-Freunde hier nichts verloren. Schon allein um die tonnenschweren Kolosse richtig zu fahren, bedarf es viel Übung. Die 18 Einzelspielermissionen gestalten sich immens schwer: Es hapert an der KI, die Kameraden erledigen ihren Job nicht gerade gut, ständige Sitzplatzwechsel sind angesagt. Zwar braucht so ein Spiel keine herausragende Optik, gemessen am Hardware-Hunger könnte sie aber besser sein. (as)

CDV | 31.05.2006 |
USK 16 | CA. € 45,-
58

Schiff-Simulator 2006



OHNE EISBERG Im Spielverlauf steuern Sie sogar die Titanic.

Mit Containerschiffen, Hafenschleppern oder Luxusjachten schippern Sie als PC-Kapitän durch originalgetreu nachgebildete Häfen von Hamburg oder Rotterdam und vollführen dabei komplexe Anlegemanöver oder Schleppfahrten. Die Steuerung der tonnenschweren See-Kolosse wirkt mitunter schrecklich träge, was aber vollkommen realistisch ist. Wie beim **Flight Simulator** beschränken Sie sich aufs Betätigen einiger weniger Regler und Schalter, den Rest erledigt die Bordelektronik für Sie. Die Grafik ist dank detaillierter Wasseranimationen gelungen, als Schmankerl dürfen Sie sogar eine hübsche Nachbildung der Titanic unfallfrei von A nach B lenken. Für Simulations-Seebären einen Blick wert. (cs)

ASTRAGON | 02.03.2006 |
USK OHNE | CA. € 15,-
59

Dangerous Waters



HORCHPOSTEN Mit dem passiven Sonar spüren Sie effizient Schiffe auf.

Dangerous Waters gleicht der fünf Jahre alten U-Boot-Simulation **Sub Command** wie ein Torpedo dem anderen. Grafik, Schalttafeln, Klangeffekte – einfach alles hat Sonalysts vom wenig berauschenden Vorgänger übernommen. So klicken Sie sich abermals durch sterile Instrumentenbildschirme, identifizieren langwierig Ziele und ermitteln Feuerleitlösungen. Einzige Neuerung: Sie dürfen je nach Einsatz wählen, ob Sie in der atomgetriebenen Sardinenbüchse, auf einem Zerstörer oder an Bord eines Flugzeugs Dienst schieben. Wie Ihre Entscheidung auch ausfällt: **Dangerous Waters** ist in etwa so aufregend wie ein Tretbootausflug. Nur für hartgesottene Simulationsfreaks empfehlenswert. (bb)

CDV | 14.06.2006 |
USK 12 | CA. E 40,-
40

Perimeter: Emperor's Testament


KNALLBUNT Die optische Verbesserung ist das Beste am Add-on.

Chaos in der abgedrehten Welt der Psychosphäre – wie schon im Hauptspiel schlagen Sie sich mit insektoiden Scourge herum und bauen eine gigantische Verteidigungsapparatur auf – den Perimeter. Das Add-on kommt als eigenständiges Spiel daher und ist mit seinen 25 Missionen genauso schwer zu meistern wie seinerzeit **Perimeter**. Verbessert wurde die Grafik, die mit hübschen Effekten und hoher Auflösung (maximal 1.600x1.200) aufwartet. Neue Einheiten und Gebäude runden das Paket ab. Spielerisch hat sich nichts getan: Sie horten Energie als Rohstoff, ebnen das zerklüftete Gelände per Terraforming ein, erweitern Ihren Basenkomplex und führen Morph-Truppen ins Feld. (sw)

FROGSTER | 25.04.2006 | USK 12 JAHRE | CA. € 20,- **67**

Hot Dogs Hot Girls



SEX SELLS Die knapp bekleidete Bedienung erfreut die Kundschaft.

Heiß wie Frittenfett: Bei dieser etwas anderen Wirtschaftssimulation platzieren Sie halbnackte Bikini-Schönheiten hinterm Tresen Ihrer Fast-Food-Tempel. In drei Städten kämpfen Sie gegen konkurrierende Burger-Bräter, Einbrecher, Kakerlaken-Attacken und die schlechte Laune Ihrer weiblichen Angestellten. Ohne tägliche Geschenke quittieren diese nämlich alsbald den Dienst. Ihre Hauptaufgabe neben dem Umherkommandieren und Einkleiden der „Hot Girls": Regelmäßig das Lager mit Buletten, Softdrinks oder Schokolade auffüllen und zuschauen, wie der Kontostand im Nu steigt. Dann bauen Sie Ihren Stehimbiss zum XXL-Restaurant aus oder eröffnen Zweigstellen. Dauerhaft zu anspruchslos. (cs)

TREND | 11. 04.2006 | USK 16 | CA. € 40,- **60**

Take Command


ZWECKMÄSSIG Die Grafik gewinnt zwar keinen Preis, reicht aber aus.

Wenn Sie den Strategie-Evergreen **Sid Meier's Gettysburg** geliebt haben, kommen Sie um **Take Command 2nd Manassas** nicht herum. Einheitenführung und Schlachtaufbau erinnern an den Oldie, Grafik und Sound sind ebenfalls kaum besser und rangieren trotz 3D-Unterstützung weit unter aktuellem Standard. Für Hardcore-Strategen ist dies aber zweitrangig. Wichtiger ist die historisch korrekte Aufarbeitung der Gefechte der zweiten Schlacht von Manassas 1862 im Amerikanischen Bürgerkrieg. Einsteiger und selbst Fortgeschrittene beißen sich unter Umständen die Zähne an dem trockenem Stoff aus. Missionsanweisungen in ellenlangen Textfenstern erleichten den Einstieg auch nicht. (oh)

MAD MINUTE GAMES | 24.04.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **67**

Brigade E5: New Jagged Union



KAMIKAZE! Praktischerweise laufen uns die Angreifer direkt ins Feuer.

Das als Fanprojekt begonnene Spiel lehnt sich stark an die **Jagged Alliance**-Reihe an und spielt sich auch so. Ihre Söldnertruppe kommandieren Sie allerdings durch einen 3D-Dschungel und kleinere Siedlungen. Sie reden mit Leuten, handeln in Geschäften et cetera. Bei Feindkontakt stoppt **Brigade E5: New Jagged Union**, jede Aktion kostet dann einen bestimmten Betrag an Zeit. Das System ist zunächst gewöhnungsbedürftig und nicht so eindeutig wie die rundenweisen Züge des Vorbilds. Und auch hier lassen sich die Schussbahnen trotz frei beweglicher Kamera teilweise nicht nachvollziehen. Aber Freunde kommen der Serie auf ihre Kosten und verfallen schnell der Sucht ... (as)

CDV | 05.06.2006 | USK 16 | CA. € 35,- **73**

CSI 4

EINFACHES INTERFACE Über Hotspots verändert der Zeiger die Form.

MESSEMORD Und da sage noch einer, Spiele machen nicht gewalttätig ...

Wiederholungen haben das Problem, dass sie welche sind. Und **CSI: Mord in 3 Dimensionen** gleicht seinen drei Vorgängern (darunter **CSI: Miami**) bis aufs Bit, was die Spielmechanik betrifft. Man fährt mit der Maus über den Tatort, klickt Hotspots an und sammelt Beweise. Wer die TV-Vorlage gesehen, die ersten Teile gespielt hat, weiß längst um die raffinierten forensischen Technologien der Ermittler: Ninhydrin lässt Fingerabdrücke leuchten, UV-Licht deckt versteckte Stellen auf, Methylviolett fluoresziert in Verbindung mit der kleinsten Menge an Blut und so weiter eben. Später jagen Sie den Kram so lange durch den Laborcomputer, bis das Beweisdreieck eine Vorladung der Verdächtigen rechtfertigt – ein Unterfangen, das auf der einfachsten der drei Stufen fast beschämend leicht gelingt.

CSI enthält fünf Fälle, von denen nur einer hervorsticht, weil er witzige Anspielungen aufs Spielebusiness enthält: Der Entwickler von Gut Wrench 3 liegt tot auf dem Messegelände, in seiner Brust stecken Kugeln. Die Ermittlungen sind ein Genuss für Insider, doch der Gewöhnlichkeitsspieler, an den sich **CSI** nun einmal richtet, wird wenig anfangen können mit Hinweisen auf eine eingestellte Spieleserie, die sich um zwei animalische Comic-Detektive dreht. Die restlichen Morde sind schablonenhaft bis gut, der Antrieb der Figuren bleibt nachvollziehbar, und Dialoge zeugen von sorgfältigen psychologischen Einsichten. Überraschungen bleiben aus: Der dritte und letzte Verdächtige hat's immer getan. Dass **CSI** nun in „drei Dimensionen" stattfindet, wie die Packung nicht müde ist anzupreisen, fällt in die Kategorie des Lachhaften: Die Charaktere haben den Look von Knetgummi und die Umgebungsgrafik kommt nie über ihre Zweckmäßigkeit hinaus. (tw)

UBISOFT | 02.05.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **57**

Bone: The Great Cow Race

NUR ALS DOWNLOAD ERHÄLTLICH



SKURRIL Der stets gut gelaunte Smiley bastelt sich ein Kuh-Kostüm.

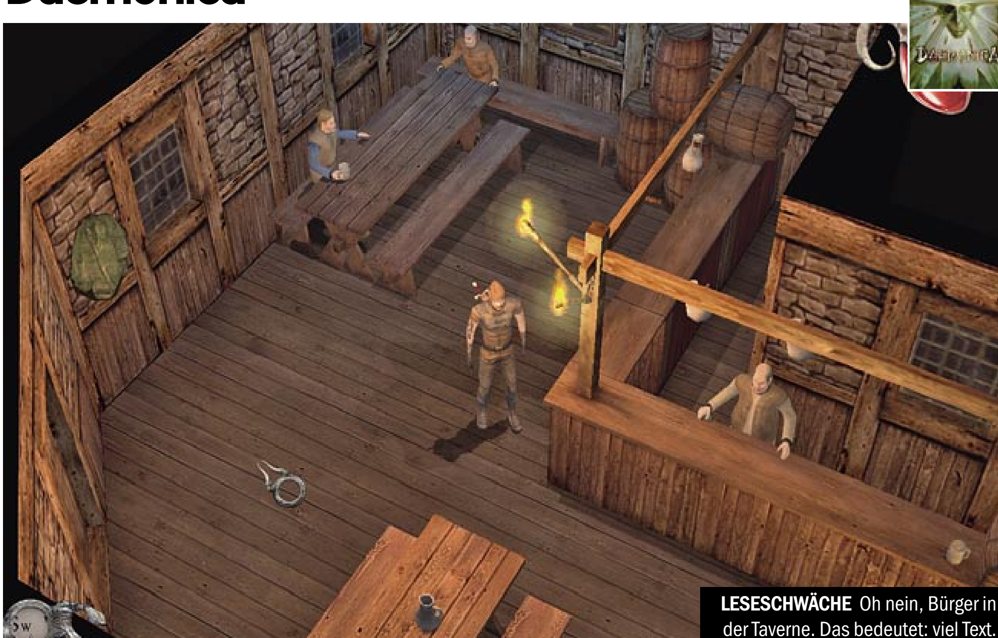
VEREINT Die grundverschiedenen Cousins haben sich von Herzen gern.

Untätigkeit kann man Telltale Games in diesem Monat wahrlich nicht vorwerfen – auch wenn ihr **CSI 4** enttäuscht. Zum Glück haben sich die Entwickler für das zweite **Bone**-Spiel einige Kritik zu Herzen genommen und gezielt an Schwachstellen des Vorgängers gearbeitet. So liegt die Spielzeit mit etwa fünf Stunden deutlich über der von **Bone: Out from Boneville**. Auch die Rätsel haben zugelegt, sind zahlreicher und erfordern wesentlich häufiger den Einsatz von Gegenständen oder das Absuchen von Hotspots. Zudem sind die nervigen Verfolgungsjagden gestrichen, eine gute Entscheidung.

Die Fans der hier zu Lande eher unbekannten Comic-Vorlage freuen sich: Telltale inszeniert die sympathischen Charaktere abermals mit viel Humor und Liebe zum Detail. Fone Bone wirbt um die Gunst des schönen Mädchens Thorn, was ihm aber mehr Kummer denn Freude bereitet. Der raffgierige Phoney Bone will anlässlich des jährlich stattfindenen Kuh-Rennens möglichst viel Geld ergaunern. Dabei helfen soll ihm Smiley Bone, sein sympathisch-überdrehter Cousin. Man steuert alle Charaktere abwechselnd, wie etwa in **Day of the Tentacle**. Trotz gehobener Rätselqualität ist **Bone 2** immer noch ein sehr leichtes Spiel, das seinen Charme vor allem aus seinen skurrilen Situationen und Charakteren zieht. Dank hübscher 3D-Grafik und großartigen englischen Sprechern stimmt auch die Atmosphäre. Das Spiel bekommt man über die Website www.telltalegames.com. (fs)

TELLTALE GAMES | 12.04.2006 | USK NICHT BEKANNT | CA. € 11,- **72**

Daemonica



LESESCHWÄCHE Oh nein, Bürger in der Taverne. Das bedeutet: viel Text.

Die optische Ähnlichkeit zu **Diablo** führt auf die falsche Fährte. **Daemonica** ist in Wahrheit ein Adventure, das sich von oben herab spielt. Die Geschichte hat etwas angenehm Klassisches: Als Ermittler Nicholas kommen Sie in ein Dorf, um Morde aufzuklären; gekämpft wird kaum. Die Bewohner sind in ihrer Abgeschiedenheit längst der Schwermut verfallen, dem Spieler blüht das gleiche Schicksal. Denn **Daemonica** enthält Text. Verdammt. Viel. Text. An sich kein Problem, wäre die Schriftart nicht so verschnörkelt, dass man sich beim Lesen wie ein Erstklässler fühlt. Aber denken Sie positiv: Wenn Sie mit den Dialogen fertig sind, können Sie hinterher gleich **Duke Nukem Forever** spielen. (tw)

FROGSTER | 18.05.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **60**



Billy Hatcher



DICKE EIER Rollt Billy ein Ei vor sich her, ist er nahezu unverwundbar.

Dieses Spiel behandelt ein für Männer sensibles Thema: Eier. Überall auf der kunterbunten 3D-Welt sind sie verstreut, und Held Billy Hatcher kann sie wie einen Ball vor sich herrollen, um Gegner platt zu walzen. Herumliegende Extras lassen die Eier anschwellen, bis Billy sie auf Knopfdruck ausbrütet: Heraus kommen putzige Figuren, die Wege freimachen, etwa wasserspeiende Pinguine gegen Feuerwände. Spaß bereitet das wenig, weil Kameraführung und Steuerung alte Probleme aufwerfen: Unübersichtlichkeit und Tastenwirrwarr. Mit einem Gamepad spielt sich's angenehmer, doch die Grafik und das alberne Spielprinzip werden dadurch auch nicht besser. Wenigstens der Preis stimmt. (tw)

SEGA | 30.03.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **52**

The Secrets of Da Vinci



HANDARBEIT Im Werkzimmer bearbeiten Sie Gegenstände.

ABER HALLO! Kommen alle Jubeljahre vor: Dialoge.

Dan Browns Romanerfolg **Sakrileg** mag den Ansporn gegeben haben, ein Adventure um das italienische Universalgenie Leonardo da Vinci zu erfinden. Es trägt den Titel **The Secrets of Da Vinci** und verheißt Geheimnisvolles: Gefunden werden soll ein verloren gegangenes Manuskript des Meisters, doch die eigentliche Suche ist die nach dem Spielspaß. Der Held trägt den Namen Valdo, ihn dirigieren Sie durch hübsche 360-Grad-Rundumansicht-Standbilder und fühlen sich sagenhaft überfordert: Sie sammeln Messer, Lunten, Eier, Zitronensaft, Flaschen, Kieselsteine, Holzscheite, Besen, Kohle – und hören irgendwann auf wahrzunehmen, was im Inventar landet, geschweige darüber nachzudenken, wofür man es gebrauchen könnte. Valdo übt sich währenddessen in Maulfaulheit, statt Tipps zu geben.

Wir wollen nicht so sein und geben einen wertvollen Hinweis: Es ist vorteilhaft, eine Schreinerlehre durchlaufen zu haben. Denn an Maschinen wird gesägt, gestanzt und gebohrt, bis man sich in einer Handwerkersimulation vermutet. Das sind Kombinationsrätsel in ihrer übelsten Ausprägung, gedacht für jene mit Engelsgeduld und Erfindungsgeist, von dem auch ein McGyver etwas lernen könnte. Manchmal tauchen Personen auf, die der sonst geisterhaft leeren Umgebung so etwas wie Leben verleihen. Für den Spielspaß ist es dann zu spät. Übrigens verspricht der Hersteller vier Enden, abhängig davon, wie Ihre Entscheidungen in Schlüsselszenen ausfallen. Nur: Soweit werden Sie nicht kommen wollen. (tw)

NOBILIS | 5.5.2006 |
USK OHNE | CA. € 40,- **45**



ÄNGSTLICH Der Balken über dem Gegner zeigt dessen Nervenstärke.

RAUDI IM AUDI Die Fahrzeugmodelle wirken teilweise etwas kantig.

Evolution GT



Auch beim Nachfolger von **Squadra Corse Alfa Romeo** (**S.C.A.R.**), dem mutmaßlich ersten „CARPG" (Wortspiel aus Car und RPG – Auto und Rollenspiel) der Spielegeschichte schlüpfen Sie im motivierenden Karrieremodus in den feuerfesten Overall eines hoffnungsvollen Nachwuchs-Rennfahrers. Im Gegensatz zu **S.C.A.R.** zwängen Sie sich in **Evolution GT** nicht ausschließlich hinters Steuer diverser Alfa Romeos, sondern treten aufs Gaspedal 35 lizenzierter Rennwagen wie Audi, VW, Opel, Renault. Am Spielprinzip hat sich wenig geändert: Sie starten mit einem schwach motorisierten Fahrzeug und schalten durch entsprechend gute Platzierungen schnellere Autos und neue Strecken frei, darunter Nachbildungen von Hockenheim oder Donington Park sowie höllisch enge Stadtkurse in Berlin oder London. Optisch fährt das auf der Playstation 2 entwickelte **Evolution GT** Konkurrenten wie **DTM Race Driver 3** oder **Need for Speed Most Wanted** mit seiner teils kantigen Grafik hinterher. Die Fahrphysik der einzelnen Wagen hingegen macht einen recht realistischen Eindruck und die Gegner rollen sehr viel intelligenter als zuvor über die Strecken. Rüpelhaftes Rammen oder frustrierend fehlerfrei fahrende Kontrahenten gehören damit der Vergangenheit an. Wie bei einem Rollenspiel steigern Sie mit Siegen oder guten Fahrmanövern Fähigkeiten wie Kondition oder Nervenstärke. Letztere ist besonders wichtig: Rückt Ihnen ein Gegner zu nah auf die Pelle, bekommt Ihr Fahrer Herzrasen und die Sicht verschwimmt. Etwaige Unfälle lassen sich zum Glück mit dem Tiger-Effekt rückgängig machen. Wer diesen aktiviert, spult das Renngeschehen um einige Sekunden zurück und vermeidet dadurch womöglich eine Karambolage, die trotz neuem Schadensmodell nur mäßig aussieht. (cs)

CDV | 31.05.2006 |
USK OHNE | CA. € 40,- **74**

osk s-ps ss-
l w l nkp p l

dkpkn.-ekopskl kn.-cnu kni kn.



PCgo – das Anwender-Magazin
Mit großem Praxisteil rund um Word, Excel, Nero & Co., Internet, Downloads, Bildbearbeitung. Und Texten, die man versteht. Inklusive DVD mit hochwertigen Original-Vollversionen.

4,99 € 8,5-GB DVD
PCgo 7/2006
Microsoft Original Office 2007
+ Microsoft XP-Tool-Edition!
1000 Plug-Ins auf DVD!
Geheime Nero-Tools
Skandal: Original-DVDs verseuchen Ihren PC!
19"-TFTs ab 240,- €

Auf DVD: Die Office Original-Vollversion 2007 von Microsoft

Auf DVD: Das geniale Microsoft XP-Tool-Paket

Auf DVD: Profi-Plug-Ins, die wirklich nützlich sind

Auf DVD: Diese Tools machen Ihren PC wieder fit.

Auf DVD: Die Nero-PowerSuite enthält die neuesten Brenn-Updates

- 5E26G/ 2FG2::2A I AG2EKKK!D04C12,. A42/ CG N/ L! Cl A5. R P5CF6



Budget

TAKTIK-SHOOTER

Splinter Cell Trilogie

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 03/03, 04/04, 05/05

Für Nachzügler hat Ubisoft ein unwiderstehliches Paket geschnürt: Alle drei Teile der **Splinter Cell**-Serie in einer Box zum Sonderpreis. Das entspricht etwa 40 Stunden Schleichspaß. Im Mittelpunkt steht Sam Fisher, Geheimagent der NSA. Es führt ihn rund um den Globus, wo er vornehmlich im Dunkeln tappt, um Feinde zu überraschen. Allerhand Hightech-Geräte erleichtern die Arbeit: Das Nachtsichtgerät verschafft Ihnen den Durchblick, schallgedämpfte Gewehre kommen im Notfall zum Einsatz, und bei harten Fällen helfen Haftkameras, die Gift ausspucken. Teil 1 und 2 laufen auch auf Rechnern, die schon eine zentimeterdicke Staubschicht bedeckt. Anders bei **Chaos Theory**: Die fortschrittliche Engine mit ihren realistischen Oberflächen frisst Hardware wie Pacman Pillen. (tw)

UBISOFT | 25.04.2006 | USK AB 16 JAHREN **86**

ECHTZEIT-STRATEGIE



C&C Generäle Die Stunde Null

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/03

In diesem Add-on erreicht der Krieg zwischen der Westlichen Allianz, der Internationalen Befreiungsgruppe und dem Asiatischen Pakt seinen Höhepunkt: Die drei Fraktionen bekriegen sich in 15 Missionen mit 30 weiteren Einheiten. Ein Schlüssel-Feature von **Die Stunde Null** sind die neun neuen Generäle, die, sobald besiegt, auch in Mehrspieler-Matches einsetzbar sind. (tw)

PYRAMIDE | 24.05.2006 | USK AB 16 JAHREN **88**

ROLLENSPIEL

Gothic 2 Gold Edition

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/03

Da **Gothic 3** noch auf sich warten lässt, haben Sie Gelegenheit, den opulenten Vorgänger samt Add-on für einen Schnäppchenpreis zu erwerben. Grafisch zwar schon etwas angestaubt, bietet das Rollenspielabenteuer eine sehr gut inszenierte Geschichte und actionbetonte Kämpfe in einer schön simulierten Spielwelt. Die Dialoge der Charaktere zählen auch heute noch zu den Besten im Genre. (sw)

JOWOOD/KOCH MEDIA | 10.05.06 | USK AB 12 JAHREN **87**

TAKTIK-SHOOTER



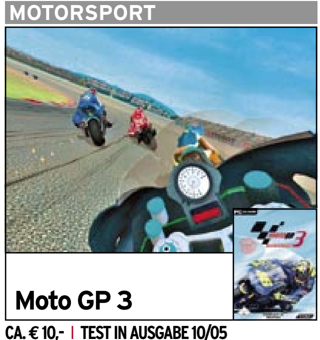
Hidden & Dangerous 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/03

Suchen Sie einen taktischen sowie stimmungsvollen Shooter vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs? Dann greifen Sie zu **Hidden & Dangerous 2**. Die Missionen sind abwechslungsreich und die Grafik ist selbst für heutige Maßstäbe noch akzeptabel. Nicht zeitgemäß ist dagegen die KI: Sowohl die Gegner als auch die eigenen Leute besitzen einen Intelligenzquotienten von weniger als 72. (oh)

GREEN PEPPER | 15.05.2006 | USK AB 16 JAHREN **72**

MOTORSPORT



Moto GP 3

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 10/05

Die „Formel 1 auf zwei Rädern" gibt es ab sofort zum Schnäppchenpreis: Das Fahrgefühl der Zweiradhatz ist gewohnt realistisch und die Animationen der Piloten genau so gut wie die authentischen Nachbildungen der Motorräder. Neben dem WM-Modus gibt es einen Extrem-Modus mit abwechslungsreichen Stadtkursen. Unrealistisch: Die PC-Gegner sind so perfekt, dass sie kaum von der Strecke abkommen. (cs)

THQ | 02.05.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **77**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Railroad Tycoon 3

CA. € 8,- | TEST IN AUSGABE 12/03

Als aufstrebender Eisenbahnmogul vernetzen Sie auf einem bereits besiedelten Landstrich Städte mit Schienensträngen und verdienen sich mit Personen- und Gütertransporten eine goldene Nase. In 16 Szenarien spielen Sie die komplette Eisenbahngeschichte von der ersten transkontinentalen Eisenbahn Amerikas 1840 bis ins fiktiv-futuristische 2050 nach. Trotz mäßiger Grafik für Fans empfehlenswert. (cs)

GREEN PEPPER | 15.05.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **74**

ACTION-ROLLENSPIEL



Sacred Big Pack

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 03/04

Monsterschnetzeln am laufenden Band und den eigenen Charakter immer weiter hochtrimmen: Ganz nach dem Vorbild des ehrwürdigen **Diablo** tummeln Sie sich in der gepatchten Neuauflage im hübsch bunten Lande Ancaria und lösen hunderte von Quests. Als nette Dreingabe gibt es in dem Big Pack ein Strategiebuch sowie einen Vorschaubericht zum geplanten Nachfolger **Sacred 2**. (sw)

PYRAMIDE | 25.04.2006 | USK AB 12 JAHREN **81**

ROLLENSPIEL



Neverend

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Als einsame Fee Agavaen reisen Sie auf der Suche nach Ihren verlorenen Flügeln und den verschwundenen Freunden durch eine optisch grässliche Fantasiewelt. Charakterentwicklung und Kampfsystem sind mehr als ordentlich; die fiese Grafik, die mangelhafte Benutzerführung und der anfangs extrem hohe Schwierigkeitsgrad ziehen den Spielspaß merklich nach unten. Nur was für Hartgesottene! (fs)

FROGSTER | 28.11.2005 | USK AB 12 JAHREN **60**

AUFBAU-STRATEGIE



Die Sims Deluxe

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 03/01

Das Pack enthält neben dem Hauptprogramm die Erweiterung **Die Sims: Das volle Leben** sowie ein paar Deluxe-Extras. Inzwischen ist die Lebenssimulation, in der Sie den Tagesablauf von einzelnen abgedrehten Charakteren bis hin zu ganzen Großfamilien organisieren, schon etwas angegraut. Wer die Serie noch nicht kennt, verfällt dem genialen Spielprinzip aber nach wie vor recht leicht. (as)

EA | 01.06.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **83**

EGO-SHOOTER



Vivisector

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 03/06

Der Ausflug als Elite-Soldat Kurt Robinson auf eine einsame Insel voll von genmanipulierten, blutrünstigen Kreaturen eines verrückten Doktors, ist so spannend und innovativ wie die Story ... Dazu kommen noch regelmäßig unfaire Stellen, was die schlechte Wertung erklärt. Wer einfach ein wenig ballern möchte, kann dies nun wenigstens zu einem annehmbaren Preis tun. (as)

FROGSTER | 03.05.2006 | USK AB 18 JAHREN **51**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß

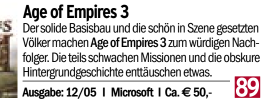


Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist etwas wackelig.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**



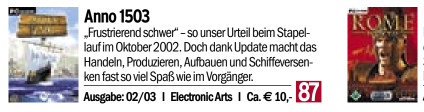
Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**



Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **89**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Stefan Weiß

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**

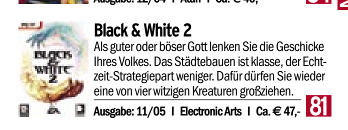


Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **87**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**

Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **84**



Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- | **81**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Dirk Gooding

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **89**



Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **85**

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **83**

Heroes of Might and Magic 5 (NEUZUGANG)
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig




Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **89**

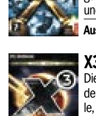
Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **86**



Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **85**

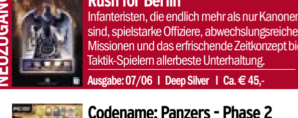


Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**



X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **78**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Stefan Weiß



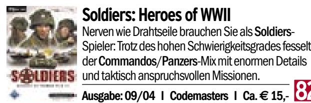
Rush for Berlin (NEUZUGANG)
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **87**



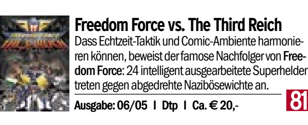
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **84**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **83**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **82**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **91**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **89**



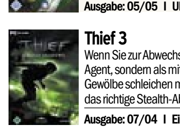
Half-Life 2 Episode 1 (NEUZUGANG)
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **87**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **86**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 50,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Oliver Haake

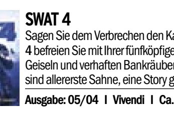
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **85**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **85**

Ghost Recon: Advanced Warfighter (NEUZUGANG)
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **84**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **83**



ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Ansgar Steidle



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamoriertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**



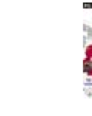
Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **86**



Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dicht Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | **83**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **83**

ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **91**

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **85**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Ansgar Steidle

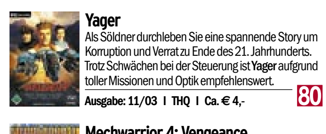


Darkstar One (NEUZUGANG)
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **84**

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **82**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **80**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**

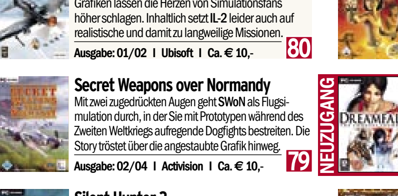




ACTION – SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**



Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**



Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **76**



Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.
Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 40,- | **76**



Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**



ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **84**

Dreamfall: The Longest Journey (NEUZUGANG)
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 45,- | **82**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **81**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **80**




The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**

Knights of the Old Republic
Das Star Wars-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **89**

Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, Furcht einflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **87**

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **86**

Knights of the Old Republic 2
Grafik und KI sind nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Weil die fantastische Story und die klugen Quests im letzten Drittel spürbar nachlassen, ist KotOR 2 insgesamt etwas schwächer als der Vorgänger.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **84**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **81**

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch saubere 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **79**

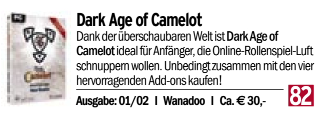
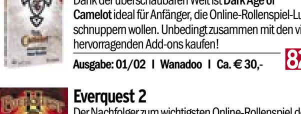
ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Felix Schütz

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **91**

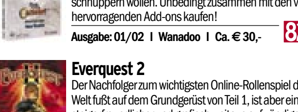
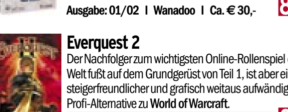
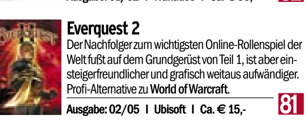
Guild Wars Factions (NEUZUGANG)
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €45,- | **86**



Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **84**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **82**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **81**



SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig



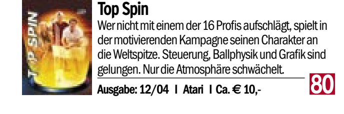
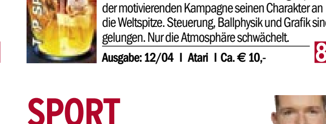
Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**



Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **85**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **83**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **81**

Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **80**

SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN
vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Christian Sauerteig

NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**

NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**

Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**

NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Benjamin Bezold

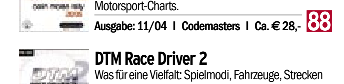


DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: Die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**

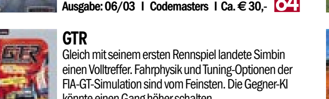
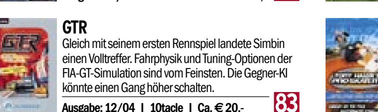


GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **88**




DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **84**

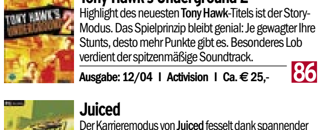
GTR
Gleich mit seinem ersten Rennspiel landete Simbin einen Volltreffer. Fahrphysik und Tuning-Optionen der FIA-GT-Simulation sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacle | Ca. € 20,- | **83**



SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig

Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | Ca. € 20,- | **80**

PRAXIS

PC GAMES HILFT



WAFFENLAGER Um die befreiten Gefangenen mit Waffen auszurüsten, überfallen Sie das Waffenlager von Turnierleiter Bryant.

ANSAGE In einer der zahlreichen Zwischensequenzen erklärt Turnierleiter Bryant den Wettkampf für eröffnet.

FEUERWERK Mit Langbogenschützen und einem Raketenwerfer zerstören Sie einen Wachturm.

Mod des Monats

AoE 3: The Kharlan Tournament

An Mehrspielerkarten für den Strategiehit Age of Empires 3 mangelt es beileibe nicht. Herausforderungen für Einzelspieler sind allerdings noch rar gesät. Mit The Kharlan Tournament bekommen jetzt aber auch die Eigenbrötler Nachschub.

Die Schweizer und das liebe Geld. Auch Calek steht auf schnöden Mammon und schielt auf die einige tausend Münzen schwere Siegerprämie des namensgebenden Kharlan-Turniers im US-amerikanischen North Carolina. In der Einzelspielerkampagne **The Kharlan Tournament** lenken Sie seine Geschicke. Nach einem ersten einfachen und nicht gerade fordernden Kampf erkunden Sie die Karte. Der Weg führt nach Süden, wo wir auf den ruppigen Jagras treffen, der es ebenfalls auf das Preisgeld abgesehen hat. Falls Sie bis jetzt noch nicht ans Erschaffen von Arbeitsplätzen gedacht haben, bekommen Sie bald einen Wink mit dem Zaunpfahl: Ein Pixelkollege rät Ihnen, lieber ein Team auf die Beine zu stellen, um die nächste Runde zu bestehen. Leichter gesagt als getan. Um das Geld zum Anheuern der Söldner zusammenzukratzen, leuchten wir einigen Banditen heim, die sich im Wald versteckt halten und kassieren den warmen Goldregen ein. Für solche Aufgaben, mit denen Sie Stück für Stück die große Karte aufdecken, haben Sie aber nur zwei Minuten Zeit. Später treten Sie mit Calek gegen zwei Infanteristen und einen Kanonier an. Spätestens hier sind Sie ohne Hilfe aufgeschmissen: Einen Söldner sollten Sie wenigstens im Schlepptau haben.

Linear, aber mit Überraschungen

Die Ereignisse überschlagen sich: Eine Armee von Amerikanern will das Turniergelände stürmen. Mit einer Truppe Soldaten sollen Sie das Zugangstor verteidigen, den Angreifer dann verfolgen und aufreiben. Zugegeben, für eine Strategiemission ist **The Kharlan Tournament** sehr linear. Sie bauen weder Basen noch bilden Sie Einheiten aus. Obwohl Sie also lediglich mit Ihrem Held über die Karte rauschen, ab und an ein paar Truppen befehligen und kleine Aufträge erfüllen, gefällt das Szenario. Vor allem dank der spannenden Geschichte und den 16 Zwischensequenzen in Spielgrafik. Während der etwa einstündigen Spielzeit warteten wir nicht lange auf die ersten Überraschungen: Aus Dankbarkeit über unsere Hilfe vermachte uns ein Fischer sein Boot. Bei einer Spritztour entdeckten wir damit prompt ein Gefangenenlager des Turnierleiters. Sollte Bryant etwa Dreck am Stecken haben? Und als sich dann noch Jagras … aber halt. Wir wollen nicht zuviel verraten. Am besten spielen Sie **The Kharlan Tournament** selbst. Den Download der 646 KByte großen Datei finden Sie über den Weblink 24TH auf www.pcgames.de. Kopieren Sie nach dem Entpacken die .age3scn- und die .bak-Datei in Ihr Verzeichnis „Eigene Dateien\My Games\Age of Empires 3\Scenario“ und den Ordner „Kharlan Sounds“ in den Unterordner „Sounds“ Ihres **Age of Empires 3**-Spieleverzeichnisses. Sie wählen die Kampagne im Einzelspielermenü dann über „Eigenes Spiel“ aus. (mb)

Runterladen lohnt!

Runterladen lohnt!
Neben der oben genannten Erweiterung empfehlen wir folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach den Ziffercode auf **www.extreme-players.de** ein:

- **Battlefield 2:** GAUs Singleplayer Mappack: **10161**
- **Battlefield 2:** Operation Peacekeeper 0.1d: **10179**
- **UT 2004 (dt.):** Defence Alliance 2 Beta 1.5: **10090**
- **Quake 4 (dt.):** GameType Revolution 0.15: **10210**

The Elder Scrolls 4: Oblivion

24. März 2006: Am Erstverkaufstag gehen Tausende von Oblivion-Kopien weg wie warme Semmeln. Noch am selben Tag tauchen im Netz erste Modifikationen auf. Mittlerweile liegt die Zahl der Erweiterungen im vierstelligen Bereich. PC Games pickte für Sie die besten zehn Plug-ins heraus.

Platz 10: Modified Quick Start

www.oblivionsource.com

Die stundenlange Einführungsmission ödet Sie nach wiederholtem Spielstart an? Mit dieser Modifikation überspringt Ihr Charakter das Tutorial und landet kurz nach Beginn Ihres Abenteuers vor den Toren des kaiserlichen Gefängnisses. In Ihrer Zelle finden Sie eine neue Tür vor. Sobald Sie diese durchschreiten, ist die Erweiterung aktiv: Ihr Charakter erkundet die **Oblivion**-Welt ohne Einflüsse auf die Hauptmission.

PRO: Ideal zum Ausprobieren mehrerer Charakterklassen
KONTRA: Dem Spieler entgehen einige Gegenstände des Start-Verlieses.

Platz 9: Thacadians Colored World Map

www.tessource.net/files AUF DVD

Die triste Weltkarte von **Oblivion** hätten die Entwickler etwas aufregender gestalten können. Was Bethesda verpasst hat, holen Sie mit dieser Modifikation nach. Mithilfe des Plug-ins erstrahlt der farbarme Atlas im neuen Glanz.

PRO: Die langweilige Originalkarte ist deutlich aufgemotzt und schöner.
KONTRA: Keine echte Erweiterung des Gameplays

Platz 8: Yet Another Alchemy Helper

www.tessource.net/files AUF DVD

Angehende Alchemisten kennen das Problem: Die Entdeckung neuer Rezepte und ihrer Wirkungen verschlingt selbst geduldigen Trankmischern kostbare Mengen an Zeit. Dieses Windows-Tool greift Ihrem Magier unter den Zauberstab und listet alle Alchemieformeln mitsamt ihren Effekten auf. Weiterer Vorteil: Mit wenigen Klicks finden Sie alle zu einer Substanz passenden Zutaten und ersparen sich somit das lästige Ausprobieren im Spiel. Sie rufen das Plug-in nicht über das **Oblivion**-Menü auf, sondern führen lediglich die „Exe"-Datei aus.

PRO: Guter Überblick über die Alchemie-Rezepte
KONTRA: Das Programm liegt nur in englischer Sprache vor.

Platz 7: Trainer Book

www.tescreens.be/oblivionmodwiki AUF DVD

Dank des Trainer-Buches haben die stundenlangen Suchaktionen nach Meisterausbildern ein Ende. Das Schriftstück listet alle Lehrer nach ihren Fertigkeiten auf – und zwar in alphabetischer Reihenfolge. Schnappen Sie sich die Lektüre in der Weynon-Priorei hinter Jauffres Schreibtisch. Sie erkennen es am unmissverständlichen Titel „Masters of Tamriel, 6th Ed.".

PRO: Standorte aller Meistertrainer in einem Schriftstück
KONTRA: Das Buch gibt es lediglich auf Englisch.

Platz 6: Forgotten Tomb

www.tessource.net/files AUF DVD

Gänzlich neue Abenteuer erwarten Sie in den Katakomben westlich von Anvil. Folgen Sie dem Küstenverlauf, bis Sie auf eine Grabstätte stoßen. Das Buch im Eingangsbereich startet die Quest um einen untoten Musikanten. Neben gewöhnlichen Gefahren durch Gegner verteilte der Macher des Plug-ins auch weitere Bedrohungen im Labyrinth: tödliche Fallen! Nehmen Sie sich in Acht. Unser unaufmerksamer Krieger biss bei seinen Grabplünderungen mehrere Male in die Steinmauern. Auch der Endgegner ist nicht zu unterschätzen. Stehen Sie jedoch das Abenteuer in einem Stück durch, so wartet das Labyrinth mit einer Belohnung auf. Gesamteindruck: Forgotten Tomb hebt sich durch seine Professionalität wohltuend von der Masse der Hobby-Modifikationen ab.

PRO: Interessante Quest, schönes Verlies, spannende Fallen
KONTRA: Das Labyrinth ist etwas zu dunkel geraten.

Platz 5: Cheydinhal Petshop

www.proudfootimaging.com/ladye

Diese ziemlich witzige Erweiterung platziert in Cheydinhal eine Zoohandlung. Ihr Charakter wird zum Herrchen eines Braunbärs, Imps, Pandas, Polarhundes oder Panthers. Auf Wunsch begleiten sogar alle fünf Tiere Ihren Abenteurer. Die Stufe der lustigen Meute steigt mit der Ihres Charakters, sodass die anfangs recht kleinen Tierchen bis zum Level 30 in Größe und Kraft wachsen. Ja, richtig gelesen: Kraft. Denn Sie schleppen die Viecher nicht lediglich als sinnlose Anhängsel mit sich herum. Vielmehr kämpft das Getier auf Ihrer Seite mit. Und sollte ein Gegner Ihr Schoßhündchen mal zu kräftig mit seiner Axt gestreichelt haben, beleben Sie Ihren kleinen Liebling einfach wieder. Zwar weist die Modifikation noch einige unschöne Fehler auf (etwa bei den Texturen des Panthers), jedoch macht es unheimlich viel Spaß, ein eigenes Haustier in bester **Tamagotchi**-Manier zu züchten.

PRO: Lustig und putzig – die Tiere sind etwa halb so groß wie gewöhnliche Wesen.
KONTRA: Gegen starke Gegner haben Ihre Fellfreunde kaum eine Chance.



FARBENFROH Das grafische Plug-in Thacadians Colored World Map verpasst der Weltkarte von **Oblivion** ein deutlich eleganteres Aussehen.



NIEDLICH Mit Cheydinhal Petshop besitzt Ihr Charakter endlich eigene Haustiere. Fünf Wesen warten auf ihr Herrchen oder Frauchen.

T

Platz 4: Natural Environments

www.tessource.net/files AUF DVD

Grafisch stellt **Oblivion** derzeit die Konkurrenz locker in den Schatten. Die Optikpalette reicht vom Shader-3.0-Einsatz über Normal- und Parallax-Mapping bis hin zur HDR-Beleuchtung. Doch es geht noch schöner! Das stellt die Modifikation Natural Environments eindrucksvoll unter Beweis. Das Plug-in verändert die Wettereffekte und verhilft somit Cyrodiil zu einem farbenfrohen und realistischen Aussehen. Die Wolken wirken nicht mehr verpixelt und auch einige andere Texturen ersetzte der Entwickler durch höher auflösendere Varianten. Er nahm sich ebenfalls der Wasserdarstellung an: Nun ist die Sicht im kühlen Nass nicht mehr so trüb wie im Original. Zudem lässt die Wasseroberfläche das Licht durch. Bei unseren Spaziergängen durch Tamriel sorgten diese Änderungen für herunterklappende Kinnläden: So schön war **Oblivion** noch nie! Das Gameplay bleibt dagegen unbeeinflusst.

PRO: Deutlich schönere und realistischere Umgebung
KONTRA: Auf schwächeren Systemen führt die Modifikation zu Leistungseinbrüchen.

Platz 3: Reznod's Mannequins

planetelderscrolls.gamespy.com

Gewöhnliche Möbel in Ihrem virtuellen Zuhause reichen nicht aus? Höchste Zeit für eine etwas extravagantere Inneneinrichtung! Nach der Installation von Reznod's Mannequins führen ausgewählte Händler aller Hauptstädte Schaufensterpuppen im Angebot. Was Sie damit sollen? Ganz einfach: Platzieren Sie die Dinger in Ihrem Haus und legen Sie über ein Menü fest, ob die Puppe etwa in einer Kampfposition erstarrt oder sich vor Ihnen niederkniet. Alle Vorführmodelle lassen sich als Container nutzen: Sie greifen auf das Inventar der Puppe zu und rüsten sie sogar mit Waffen aus. Auch Kleider können Sie anlegen. So setzen Sie etwa einen leuchtenden Brustharnisch auf den Körper einer Schaufensterpuppe, statt das Glanzstück in einem Schrank verstauben zu lassen.

PRO: Zusätzliche Aufbewahrungsmöglichkeiten, bewundernswerte Inneneinrichtung
KONTRA: Einige kleinere Bugs, keine echte Erweiterung des Gameplays

Platz 2: Callsteed + Saddlebags

www.tessource.net/files

Bei diesem Plug-in handelt es sich um zwei Modifikationen für Reittiere. Die Autoren der Erweiterungen haben ihre einst voneinander unabhängigen Werke zu einem Ganzen zusammengeschmolzen. Callsteed fügt dem Spiel zwei neue Zaubersprüche hinzu. Der erste Spruch ruft Ihr Pferd, unabhängig davon, an welcher Stelle Sie das edle Ross zurückgelassen haben. Ihr Gaul macht sich auf den Weg und findet Ihren Charakter im Laufe der Zeit wieder – selbst wenn die Suche aufgrund der Entfernung mehrere Spieltage Zeit in Anspruch nimmt. Mit dem zweiten Zauber besteigen Sie Ihr Reittier deutlich schneller: Sie beschwören das Pferd nämlich direkt zu sich. Schwer beladene Abenteurer profitieren dagegen von Saddlebags. Dieses Tool fügt fast allen Reittieren Satteltaschen hinzu: Ihr Gaul mutiert zum Lastesel. Übrigens: Mit einigen Tricks funktioniert die Modifikation sogar mit den Rüstungen des offiziellen Plug-ins Horse Armor von Bethesda (siehe Extrakasten).

PRO: Das Reittier ist stets einsatzbereit, die Satteltaschen entlasten Ihren Charakter.
KONTRA: Aufgrund der erhöhten Tragfähigkeit leidet die Spielbalance etwas .

Platz 1: BTmod

btmod.beider.org AUF DVD

Abgesehen von der an Konsolenspiele angelehnten Benutzeroberfläche kann man **Oblivion** wenig vorwerfen. Zwar arbeitet Bethesda fieberhaft an einem Update, doch die Community war schneller. Das schlicht BTmod getaufte Plug-in erhöht die Übersichtlichkeit des Spielmenüs. So listet etwa das Inventar zwölf Gegenstände auf – der Spieler muss nicht mehr so oft scrollen. Auch die Darstellung der Weltkarten passten die Mod-Entwickler an. Zeitaufwendige Mausklickorgien bleiben Ihnen künftig erspart. Dasselbe gilt für Ihr Tagebuch: Der Seitenplatz reicht nun für deutlich mehr Einträge aus. Das lästige Umblättern reduziert sich auf ein Minimum. So hätte das Spiel von Anfang an aussehen können!

PRO: Sehr übersichtliche und um nützliche Erweiterungen ergänzte Benutzeroberfläche
KONTRA: Hier gibt es nun wirklich nichts zu bemängeln! (af)

DER BEWEGTE MANN Das Plug-in Reznod's Mannequins dekoriert Ihre Häuser mit Schaufensterpuppen.

ÜBERSICHT Unsere Platz-1-Modifikation räumt in Ihrem Inventar und Tagebuch auf. Nutzwert: enorm!

Offizielle Plug-ins

Auch der Hersteller Bethesda bietet auf www.obliviondownloads.com Erweiterungen an. Nachteil: Die Mods liegen nur in englischer Sprachfassung vor und sind obendrein kostenpflichtig. Lohnt sich für Sie der Griff zur Kreditkarte? PC Games klärt auf.



Horse Armor

„Pimp My Ride" im wahrsten Sinne des Wortes! Mit dieser Erweiterung verpassen Sie Ihrem Pferd eine glamouröse Rüstung. Zur Auswahl stehen ein Elfen- und ein Stahl-Set. Praktisch: Die Panzerung schützt Ihr Reittier vor feindlichen Angriffen.

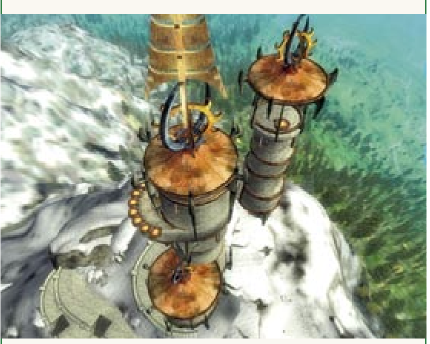
Preis: $ 1,99
Spielspaß: ★★★☆☆



Orrery

Eine kurze Quest-Reihe erwartet Sie aufseiten der Magiergilde. Sie beschaffen gestohlene Artefakte wieder und erhalten Zugang zu einem Planetarium. Als Belohnung erhält Ihr Charakter temporär Attributsboni. Spannend, aber zu kurz.

Preis: $ 1,89
Spielspaß: ★★☆☆☆



Wizard's Tower

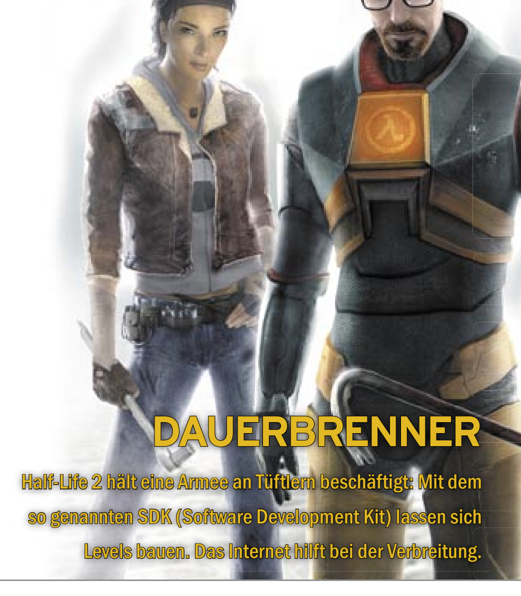
Vor allem Magier profitieren von dem höchsten Turm in Cyrodiil. Neben diversen Zutaten für Ihre Alchemie-Experimente entdecken Sie auch beschwörbare Kreaturen. Als nützlich erweisen sich die Portale zu allen Magiergilden von Cyrodiil.

Preis: $ 1,89
Spielspaß: ★★★★☆

Die zehn besten Half-Life-2-Mods

Mods sind Hobbyprojekte, die aus Half-Life 2 ein neues Spiel machen – PC Games hat die zehn besten davon herausgesucht.

Minerva Metastasis weist spektakuläres Leveldesign auf, **Eclipse** verwandelt **Half-Life 2** in ein Fantasy-Spiel aus der Verfolgerperspektive, **Ravenholm** bietet gute zehn Stunden Einzelspieler-Spaß – Mods sind ein wunderbarer Zeitvertreib und kostenlos dazu. Um Ihnen die Suche im Internet zu ersparen, haben wir die besten Mods für Sie ausfindig gemacht. Hinweis: Aus rechtlichen Gründen sind nicht alle der hier aufgeführten Mods auf DVD.



DAUERBRENNER Half-Life 2 hält eine Armee an Tüftlern beschäftigt: Mit dem so genannten SDK (Software Development Kit) lassen sich Levels bauen. Das Internet hilft bei der Verbreitung.

Minerva Metastasis

So gut können kostenlose Modifikationen für Half-Life 2 sein: Minerva ist ein Lehrstück an Leveldesign und Spannungsaufbau.

Kaum landet der Helikopter auf der Insel, schon surren die Kugeln. Nehmen Sie schnell hinter Felsen Deckung, sonst ist das Spiel vorbei, bevor es angefangen hat! Die Missionsbeschreibung lässt keinen Raum für Missverständnisse: „Infiltrieren und zerstören“. Wer Sie sind, darüber hingegen liegt ein Schleier des Rätselhaften. Ihr Vorgesetzter jedenfalls, der sich über Texteinblendungen bemerkbar macht, behandelt Sie seltsam sadistisch: „Mach dir keine Sorgen über die Radioaktivität, deine Lebenserwartung wird derzeit ohnehin in Sekunden gemessen.“ Solche Sprüche erwecken den Eindruck, als sei man entbehrlich. Was steckt dahinter? Die Antwort treibt zum Weiterspielen an.

Vom Anfang, wo **Minerva Metastasis** Gegner wie aus einem riesigen Eimer auf den Spieler ausschüttet, darf man sich nicht irritiert fühlen. Die Insel ist von etlichen Combine-Soldaten besetzt, die einen rasch den Schwierigkeitsgrad auf „leicht“ stellen lassen. Dann wird es besser: Schon bald treffen Sie auf eine unterirdische Anlage, deren Benutzung bis zum Zweiten Weltkrieg zurückreicht; im Spiel wird das Jahr 2009 geschrieben. In der Basis spannt der Mod seine Leveldesign-Muskeln an: Immer tiefer führen verschlungene Wege hinab, immer technischer wird das Umfeld mit seinen Glasaufzügen, Stahlcontainern und Schaltkonsolen. Man kann den Eindruck nicht abschütteln, allmählich einer groß angelegten Verschwörung auf die Schliche zu kommen – ein Kompliment, das der Atmosphäre gilt.

Schalterrätsel sind an sorgfältig ausgesuchten Stellen angebracht, das labyrinthartige Umfeld lässt Platz für Erkundungen, ohne unnötig verwirrend zu sein. Es wurde offensichtlich ausreichend Zeit ins Testen der Modifikation investiert, anders lässt sich die geschmeidige Spielbarkeit kaum erklären. Auf Physik-Puzzles wurde verzichtet, man muss ja nicht jeden Trend mitmachen; noch nicht einmal die Gravity Gun ist verfügbar. Die Mischung aus sorgfältigem Leveldesign und fordernder Schusswechsel funktioniert auch allein.

Eine Sache aber ärgert. Kaum scheint man dem Treiben der Combine-Soldaten auf die Spur zu kommen, da füllt Schwärze den Bildschirm: Ende Gelände, der Rest des Spiels folgt in der Fortsetzung. Am hohen Maß der Enttäuschung lässt sich gut abschätzen, wie viel Spaß **Minerva Metastasis** bereitet. (tw)

THOMAS WEISS

Schämt euch, ihr kostenpflichtigen Ego-Shooter, die ihr kaum über zehn Stunden Spielspaß hinauskommt! **Minerva Metastasis** *bietet zwar nur etwa drei, dafür aber kostenlose und qualitativ hochwertige: Leveldesign, Atmosphäre und Spannungsaufbau kann ich als Kritiker nur zufrieden abnicken, einzig Schwierigkeitsgrad und Gegnermenge erscheinen mir stellenweise übertrieben heftig. Aber das Programm empfiehlt ja nicht umsonst, den Schwierigkeitsgrad auf „leicht“ zu stellen – dann flutscht es mit der Spielbarkeit.*

Wertung: ★★★★★ **AUF DVD**



BEUNRUHIGENDE VORBOTEN Lassen Sie sich bloß nicht von den Combine-Soldaten erwischen, sonst blüht Ihnen dasselbe Schicksal wie dieser verstümmelten Leiche.



AUS NÄCHSTER NÄHE Vor den Kerlen in den weißen Rüstungen müssen Sie sich besonders in Acht nehmen.

Mistake of Pythagoras

Ein Japaner hat eine Modifikation für Half-Life 2 entwickelt. Obwohl er in der Readme-Datei warnt, er habe die Programmierarbeit noch nicht gut durchblickt, ist ihm ein faszinierendes Stück Software gelungen.

Könnte ein Traum sein, so wie das hier aussieht: Ein Gebäude steht menschenleer im Nirgendwo, ringsum weite Fläche. Die Sonne lässt die Wände hell leuchten. Man vermutet einen egozentrischen Künstler darin. Doch dann bebt die Erde, Käfer graben sich heraus und trippeln auf den Spieler zu. **Mistake of Pythagoras** konfrontiert den Spieler mit Situationen, die eher faszinieren als Spaß machen: Buchstaben fallen vom Himmel, hinter brüchigem Mauerwerk verbergen sich psychedelische Farbstrudel, die in künstliche Computerwelten zu führen scheinen, und über allem die Frage: Warum? Das lässt die Modifikation absichtlich im Unklaren. Dadurch verstärkt sich das Geheimnisvolle, das einen bis zum Ende rätseln lässt, in welch wundersamer Ideenwelt man hier gelandet ist.

Der quirlig-mystische Soundtrack fügt sich ohne Kratzer ins Geschehen ein; ein bisschen fehl am Platze aber wirkt das Auftreten von alten Bekannten wie Alyx oder Barney, weil der Spieler sie automatisch mit der Story des Originals verbindet. Man selbst verkörpert Gordon Freeman.

Auch das Leveldesign ist streckenweise irritierend schlicht und ein paar grausige Texturen harmonieren nicht mit der Umgebung. Gut, dass sich der Programmierer von **Mistake of Pythagoras** zur Steigerung fähig sieht: Sobald er die Mechanismen von **Half-Life 2** vollständig im Griff hat, glücken ihm bestimmt feinere Kunststücke.

ZIEMLICH VERSTRAHLT Bleiben Sie den blauen Energiestrahlen fern, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist.



DIE ANDERE ART ANZUKLOPFEN Ein Strider schießt Ihnen in einer geskripteten Sequenz den Weg frei.

THOMAS WEISS

__Mistake of Pythagoras__ ist ein seltsames Stück Software. Doch genau das macht seinen Reiz aus: Der Spielablauf bewegt sich abseits von Konventionen, die Levels gleichen einer Welt der wirren Träume. Für solche Dinge bin ich empfänglich, deswegen gibt's vier Sterne. Doch ächzt die Präsentation unter dem teils schludrigen Einsatz von Texturen und Licht; hier hätte dem Macher mehr Feinarbeit wichtig sein müssen.

Wertung: ★★★★☆



AUF DVD

Ravenholm

In Half-Life 2 war Ravenholm zum Gruseln. Die gleichnamige Modifikation zieht nach: Hier kämpfen Sie als letzter Überlebender einer Widerstandsgruppe gegen Horden von Zombies.

Als Ihre Spielfigur die Augen öffnet, ist sie umringt von schmutzigen Betonwänden und Schutt. „Ich dachte schon, die Granate hätte dir den Rest gegeben“, sagt jemand auf Tschechisch. Außer Sie haben das deutsche Sprachpaket installiert – lesen Sie hierzu bitte die Instruktionen in der beiliegenden Readme-Datei. Nach dem Vorspann geht's los: Mit Brecheisen, Pistole und Schrotflinte bewaffnet schlagen Sie sich durch die Bruchbuden von Ravenholm, der Überlebenskampf dauert für Geübte etwa sechs Stunden – Einsteiger können mit zehn rechnen. Am Anfang haben Sie es mit Unmengen von Headcrabs und Zombies zu tun, später tauchen auch Combine-Soldaten auf. An einer Stelle schließt sich Ihnen sogar ein Nichtspielercharakter an, dessen Auftritt aber ein bisschen tollpatschig rüberkommt.

Das Leveldesign schwankt zwischen durchschnittlich und gut; seine Qualitäten entfaltet **Ravenholm** vor allem durch den großen Umfang und die teils cleveren Rätselpassagen, die auch Physik-Spielereien involvieren. Häufig müssen Sie die Umgebung genau inspizieren und rumliegende Gegenstände nutzen, um an scheinbar unerreichbare Stellen zu kommen.

Besonders viel Fantasie bewies das tschechische Entwicklerteam von Lord Games bei der Kreation von Fallen: Stolperfallen mit Explosivfässern oder Kreissägen-Schussanlagen können nur von Leuten erdacht werden, die viel Spaß bei der Sache haben.



MOD DER LEBENDEN TOTEN In **Ravenholm** spielen Zombies die Hauptrolle.



HAUS HALTEN Es empfiehlt sich der Einsatz der Brechstange. Sonst ist die Munition schnell alle.

THOMAS WEISS

Sprachausgabe, Story, Zwischensequenzen, lange Spielzeit – das sind Ingredienzien, die man einer Modifikation gar nicht zugetraut hätte. Doch __Ravenholm__ hat sie alle, wenn auch nicht in konstant guter Qualität. Vor allem zu Beginn wirken die Levels wie lieblos zusammengeleimt, und der inflationäre Einsatz von Headcrabs lässt schon nach kurzer Zeit Ermüdungsgefühle aufkommen. Aber: Es wird besser, je länger man spielt.

Wertung: ★★★★☆

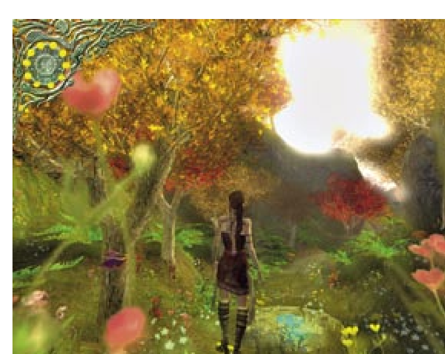
AUF DVD

Eclipse

17 Studenten haben sich zusammengesetzt und die grafisch schönste Total-Conversion (übersetzt: Komplettkonvertierung) für Half-Life 2 geschaffen.

Nach dem Start von **Eclipse** werden Sie Ihre Augen vor Staunen reiben: Man blickt der hübschen Violet über die Schulter und lenkt sie durch eine idyllische Fantasy-Umgebung in der Qualität eines Gemäldes. Lassen Sie sich vom Röcheln Ihrer Hardware einfach nicht stören. Das Spielprinzip ist, was man einfach genial, genial einfach nennt: Ein Linksklick lässt Objekte wie Steine per Telekinese anheben, ein Rechtsklick schleudert sie dem anvisierten Ziel entgegen. Getroffene Feinde stürzen wunderbar realistisch – **Eclipse** macht exzessiven Gebrauch von der **Source**-Physik. Verlorene Lebensenergie geben Tränke zurück, die erledigte Feinde hinterlassen. Derlei Elixiere verbergen sich auch hinter Früchten, deren Schale bricht, wenn man sie gegen Wände donnert.

Die Komplettkonvertierung umfasst drei Umgebungen: Einen lichten und einen dunklen Wald sowie eine Höhle, in der Sie ein Rätsel lösen. Die Story dreht sich um Violets Suche nach ihren verschollenen Eltern, doch beim Spielen kriegt man davon nichts mit; die Hauptsache ist der Kampf gegen Orks. Das Ende folgt leider schneller, als manch andere Titel für ihr Tutorial benötigen. Dabei böte das Spielprinzip Potenzial für weitere Levels. Vielleicht kommen die 17 Studenten, die **Eclipse** innerhalb von fünf Monaten im Rahmen eines Spieldesign-Kurses gestemmt haben, ja noch einmal zusammen – ohne Zeitdruck. Um **Eclipse** herunterzuladen, müssen Sie diese vierstellige Zahl ins Fenster „eXp Suche“ auf www.extreme-players.de eingeben: 8602.



WUNDERSCHÖN Die Grafiker und Leveldesigner haben offensichtlich Ahnung von dem, was sie tun.



KNOBELEI Man muss keine Intelligenzbestie sein, um das einzige Rätsel in **Eclipse** zu lösen.

THOMAS WEISS

__Eclipse__ macht nicht viel, aber was es macht, gleicht an Bombast einem Vollpreisspiel: Die Spielwelt ist detailreich bis zum Anschlag, die Musik weckt mit ihren Fanfaren und Chören Ehrfurcht, und die innovativen Telekinesekämpfe bereiten dank __Source__-Physik unerhört viel Spaß. Warum dann nur drei Sterne? Die geringe Spielzeit von nicht mal einer Stunde degradiert __Eclipse__ schon fast zur Grafik-Demo.

Wertung: ★★★☆☆

H

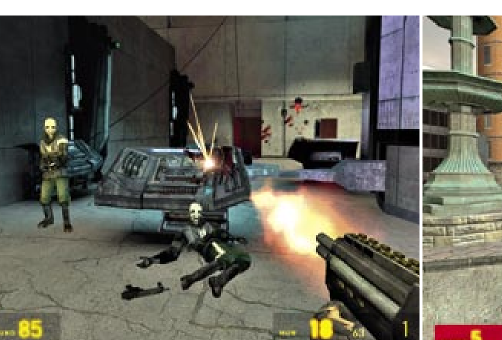
Return of the Resistance

Installation und Start sind so umständlich, dass man Schlimmes wähnt. Dann beginnt das Spiel und alle Sorgen sind vergessen: Return of the Resistance fängt die Stimmung von Freemans Rebellendasein ein.

Vielmehr Map als Mod, gestaltet sich die Installation etwas umständlich. Extrahieren Sie die Datei „smc_chapter1.exe“ zuerst in ein beliebiges Verzeichnis. In diesem finden Sie nun einige Unterverzeichnisse, die Sie in die gleichnamigen Verzeichnisse ihres Steam-Ordners kopieren. Beispiel: Alles unter „Maps“ gehört in „C:\Programme\Valve\Steam\SteamApps\[E-Mail-Adresse]\half-life 2\hl2\maps“. Fertig? Jetzt noch die Konsole aktivieren, indem Sie **Half-Life 2** in der „Meine Spiele“-Liste von Steam mit einem Rechtsklick auswählen, auf „Eigenschaften“ klicken und unter „Start-Optionen“ folgenden Parameter hinzufügen: „-console“. Die Konsole öffnet sich nach Spielstart automatisch, der Befehl „map smc_city_01“ startet **Return of the Resistance**.

Die Modifikation ginge, drückt man hier und da ein Auge zu, auch als Bestandteil des Originals durch: Zuerst kämpft man sich als Rebell durch die verbarrikadierten Häuser von City 17, später folgt die hektische Flucht mittels Buggy durch Straßensperren. Wer die Augen offen hält, entdeckt sogar das eine oder andere Easter Egg.

Zwischendurch gibt es simple Rätselpassagen, in denen Sie mit der Gravity Gun hantieren und Stromstecker aus Generatoren stöpseln, um Kraftfelder zu deaktivieren. Alles in allem: ein Spaß. Bloß die kurze Spielzeit stimmt traurig, aber der Autor verspricht, die nächsten Episoden in Bälde zu veröffentlichen. Wir warten.



ABGESCHOSSEN Sorgsam bedienen die Combine ihre Schaltkonsolen. Bis Sie Ihnen die Show vermasseln.



FEINDE IM ANFLUG Im Freien karrt ein Raumschiff Gegnernachschub heran.

THOMAS WEISS

Für die Installation gehört der Macher von __Return of the Resistance__ ausgebuht, für seine Map auf die Schulter geklopft: Das Leveldesign ist zu keinem Zeitpunkt langweilig, die Abwechslung stets gegeben und der Schwierigkeitsgrad angenehm fordernd. Nur beim Umfang schlägt das Loblied in Abgesang um – aber was will man auch von einem Programm erwarten, das nicht als Mod, sondern Map konzipiert wurde?

Wertung: ★★★★☆

AUF DVD

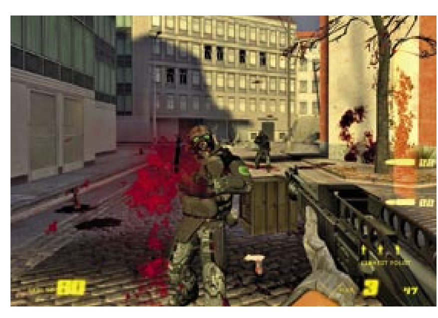
Substance

Das geht an die Substanz: Hier wurden die Originalkarten von **Half-Life 2** mit Unmengen an Monstern versehen, nur die Härtesten der Harten kommen ungeschoren voran. Highlight von **Substance**: Die fünf modifizierten HEV-Anzüge mit ihren ganz eigenen Waffen und Fähigkeiten, darunter Doppelsprünge, Tarnungsfelder, Bullet-Time-Sequenzen und allerlei weiteren getunten Knarren. Um den letzten und coolsten Anzug freizuschalten, müssen Sie die Modifikation allerdings durchspielen. Viel Glück!

THOMAS WEISS

Waffen und Fähigkeiten sind ein beachtliches Stück Arbeit. Nur sind die meisten der Originalkarten inkompatibel mit den Schleichanzügen von **Substance**. *Es wäre schön gewesen, hätte der Programmierer auch entsprechend justierte Levels gebaut.*

Wertung:  AUF DVD



GETUNTE KNARREN Ein Großteil der Waffen wurde in **Substance** stark modifiziert.

The Island

Eine Insel, viele Zombies. Müssen wir mehr sagen? Trotz der einfach gestrickten Ausgangssituation – oder vielleicht gerade deswegen – übt **The Island** eine Anziehungskraft aus: Hier hetzen Sie ohne nachzudenken von einem Areal zum nächsten und drücken ab, sobald etwas vor dem Fadenkreuz landet. Zum Erschrecken schön sind die kurzen Abschnitte im Dunkeln: Zombies hüpfen laut kreischend aus Ecken, die man leicht übersieht. Gelegentlich treffen Sie auch auf Verbündete. Woher die kommen? Man weiß und will es nicht wissen.

THOMAS WEISS

Die Hintergrundgeschichte fasst **The Island** *in zwei Sätzen zusammen. Analog zur Textmenge gestaltet sich der Spielablauf: Eine knappe Stunde Ballerei, dann ist man fertig – und ein bisschen traurig ob des Umfangs.*

Wertung:  AUF DVD



BALANCEAKT Weichen Sie den Hieben des Gegners aus, sonst landen Sie im Wasser.

Das Roboss

Die Combine haben eine Superwaffe namens Roboss entwickelt. Diese gilt es zu vernichten. Der Weg dahin ist spannungsgeladen: Im Sekundentakt graben sich Headcrabs aus der Erde, Gitter stürzen ein, Selbstschussanlagen feuern sich heiß, Riesenkäfer laufen Amok – dauernd ist was los, der Maus-Cursor bewegt sich fast automatisch zum Schwierigkeitsregler. Beachten Sie die Installationsanweisung in der Readme-Datei, gestartet wird **Das Roboss** per Konsole (siehe **Return of the Resistance**).

THOMAS WEISS

Die Nichtlinearität der Levels hätte sich der Erfinder sparen können, das überfordert meinen Orientierungssinn nur. Alles andere registriere ich mit Wohlwollen: Überraschungen, Detailtreue, Spielbarkeit, bloß beim Umfang von nicht mal einer Stunde hapert's.

Wertung:  AUF DVD



IN BEDRÄNGNIS Ein Zombie türmt sich auf. Gut, dass Sie eine Magnum in der Hand halten.

Combine Destiny

Combine Destiny bewegt sich irgendwo zwischen **Republic Commando** und **Aliens vs. Predator 2**: Als Combine-Soldat durchstreifen Sie einen schummrigen Militärstützpunkt, in dem es von Aliens nur so wimmelt. Taschenlampe und Quicksave-Taste sind Ihre besten Freunde, denn erstens ist es stockdunkel und zweitens geschehen pausenlos Dinge, mit denen man nicht rechnet. Hinweis: Sie stürzen wenige Minuten nach Spielstart von einer Brücke. Warten Sie etwa 20 Sekunden, danach geht es weiter.

THOMAS WEISS

Wenn schon dunkle Levels, dann bitte mit ausreichend Energie für die Taschenlampe: Aktuell geht ihr ständig der Saft aus, was dem Spielspaß nicht gerade zuträglich ist. Genauso wenig wie Skripts, die überraschend den Boden wegbrechen lassen. Der Rest passt.

Wertung:  AUF DVD



TEAMWORK Ihre Mitstreiter helfen Ihnen im Kampf gegen die Feinde.

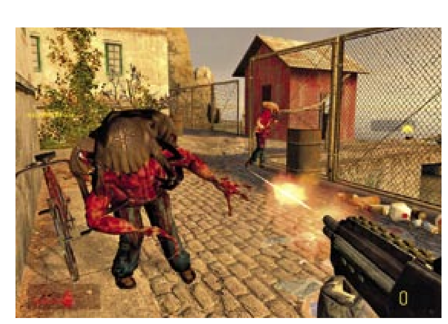
The Lost City

The Lost City soll wohl eine Art Hommage an die City-17-Schlachten von **Half-Life 2** darstellen: Mit einem Sani hetzen Sie durch Straßenschluchten und nehmen es mit Combine-Soldaten auf. An der nächsten Weggabelung fährt der Feind größere Geschütze auf: Ein Strider kommt ums Eck gestiefelt, suchen Sie schnell Deckung hinter dem nächsten Auto! **The Lost City** innovativ zu nennen wäre noch nicht einmal mehr eine Übertreibung, ein gewisser Spaßfaktor lässt sich aber nicht verleugnen.

THOMAS WEISS

The Lost City *bildet das Schlusslicht der hier aufgeführten Modifikationen. Das Leveldesign weist gelegentlich eine Opulenz auf, die mit dem Original gleichzieht. Aber der Spielablauf enthält keinen Deut Originalität. Quittung: nur zwei Sterne.*

Wertung: ★★☆☆☆

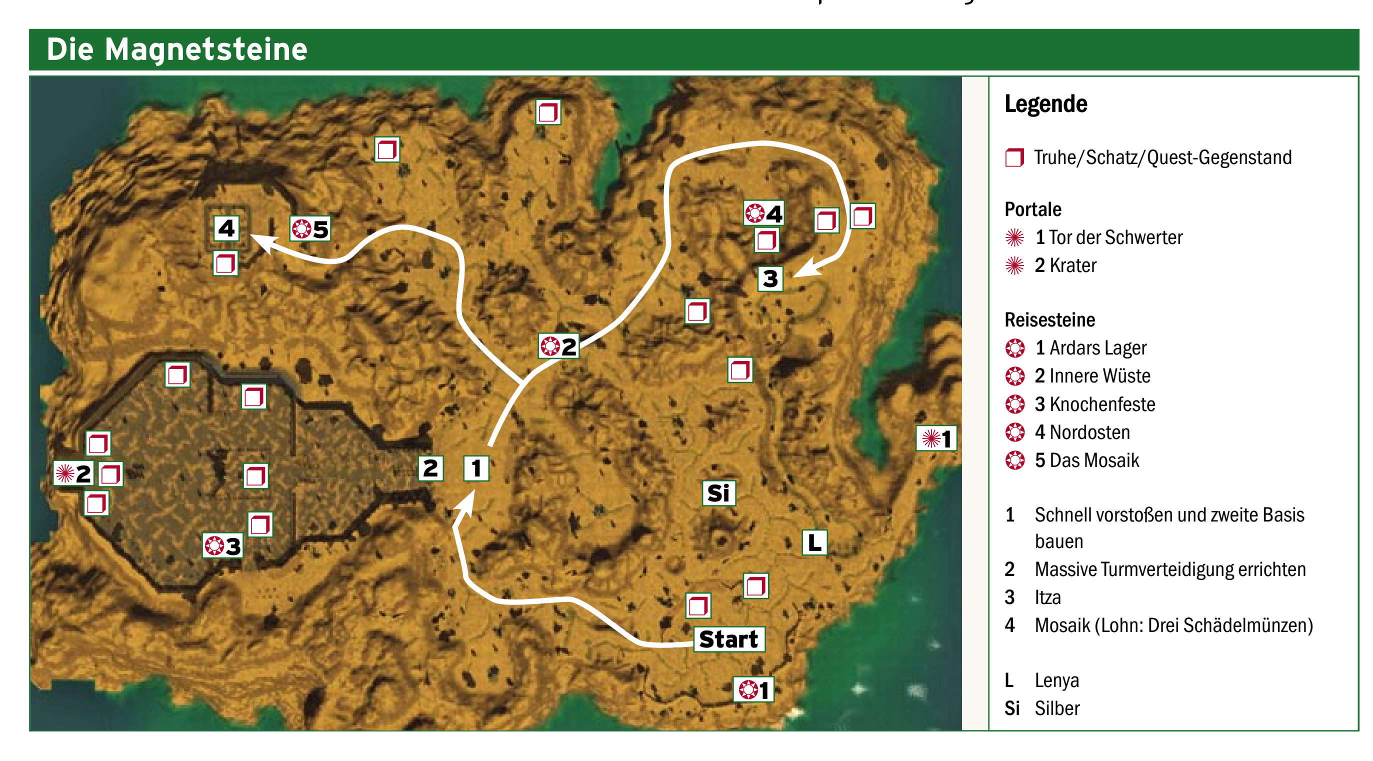


GRAUSIGE KREATUREN **The Lost City** ist nicht nur von Combine-Soldaten besetzt ...

Spellforce 2: Shadow Wars

Ob Sie beim Mosaikrätsel im Kristallwald feststecken oder sich ständig in Shal verlaufen – unsere Levelkarten im finalen Teil der PC-Games-Komplettlösung helfen weiter.

Die Magnetsteine



Der Krater

Kürzester Weg in den Krater

Start

Legende

❐ Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
☆ Münz-Truhe beziehungsweise Dämonenportal

Portale
1 Magnetsteine

Reisesteine
1 Portal zu den Magnetsteinen
2 Rand des Kraters

1 Balthasar
2 Grozira (Stufe-30-Dino, lässt Schädelmünze fallen)
3 Shar
4 Raptoren-Nester, Münztruhen
5 Naugron besiegen

Der Kristallwald

ORDENTLICH Malacays Portal aktivieren Sie, wenn Sie die Steine (wie gezeigt) am Mosaik anordnen.

Der Krater

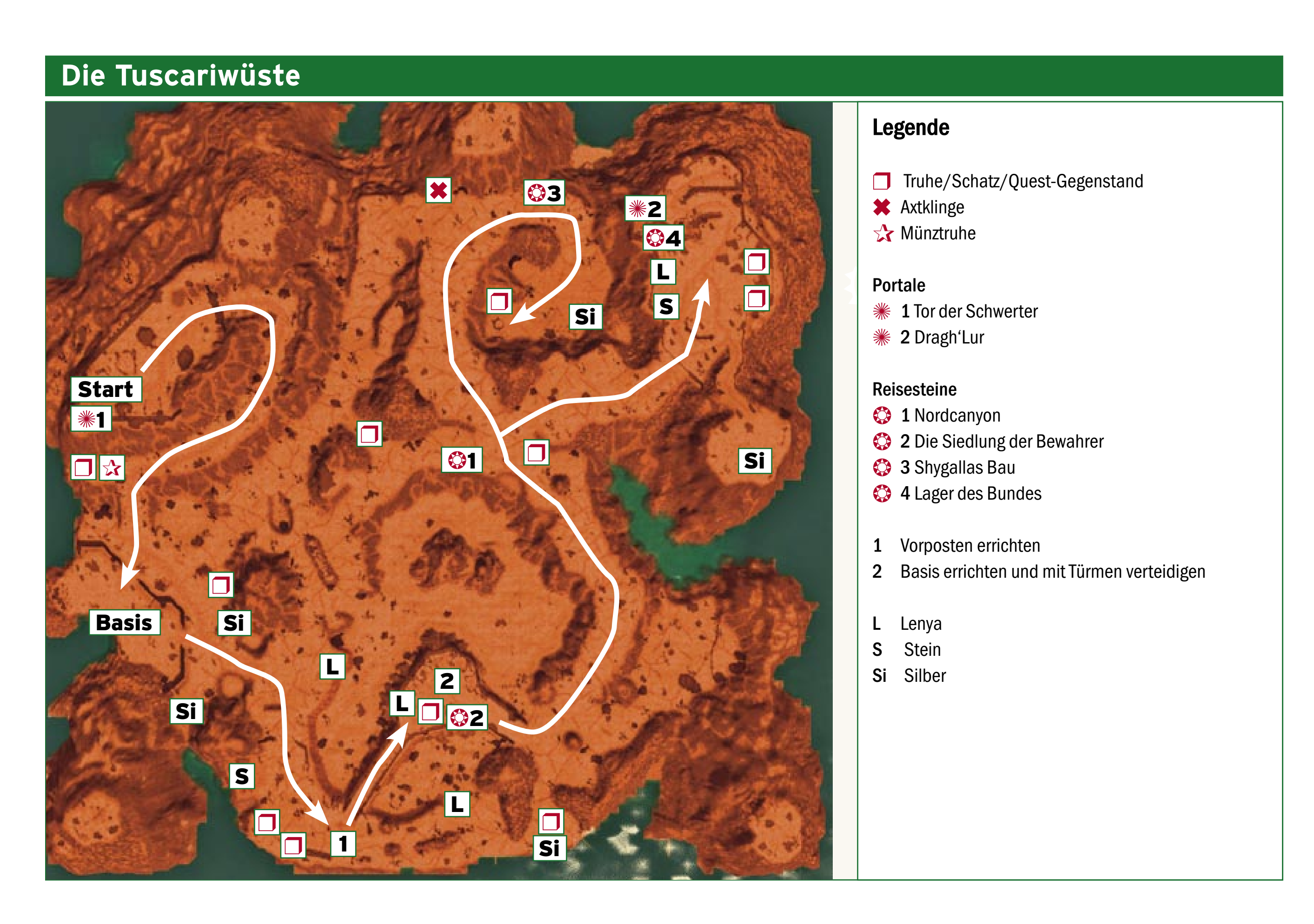
VERSTECKT Postieren Sie sich hinter diesen Knochenformationen (1), damit Naugron sie zerstört.

Die Vulkanschmiede

EINFACH Westliche Flamme (1) in Weiß, östliche Flamme (2) auf Grün, mit nördlichem Hebel (3) Gelb einstellen.

S

Die Tuscariwüste



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Axtklinge
- Münztruhe

Portale

- 1 Tor der Schwerter
- 2 Dragh'Lur

Reisesteine

- 1 Nordcanyon
- 2 Die Siedlung der Bewahrer
- 3 Shygallas Bau
- 4 Lager des Bundes

1 Vorposten errichten
2 Basis errichten und mit Türmen verteidigen

L Lenya
S Stein
Si Silber

Shal



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Münztruhe

Portale

- 1 Dragh'Lur
- 2 Die gläsernen Ebenen

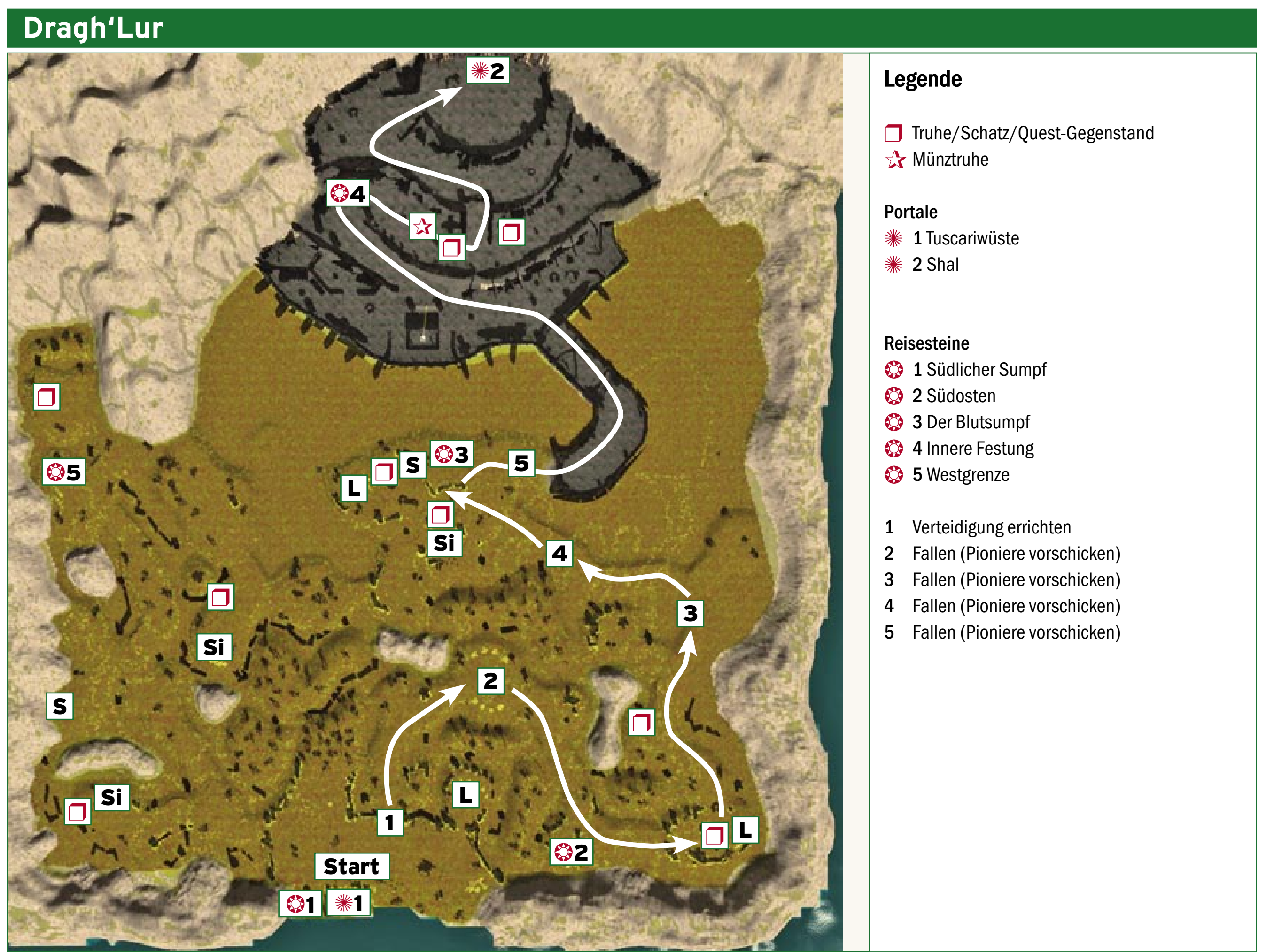
Reisesteine

- 1 Sorvinas Labor
- 2 Bezirk der Sinistrin
- 3 Bezirk der Archonen
- 4 Stadtzentrum
- 5 Nordbezirk

- Turmverteidigung errichten

1 Mit Helden und circa 20 Einheiten die Basis plätten
2 Feindliche Basis, ebenfalls schnell zerstören
3 Gefangener Titan, Schlüssel ist in Truhe vor der Zelle
4 Monsterzelle B
5 Schlüssel für Monsterzelle B
6 Schalterrätsel, Händler

Dragh'Lur



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand
- Münztruhe

Portale

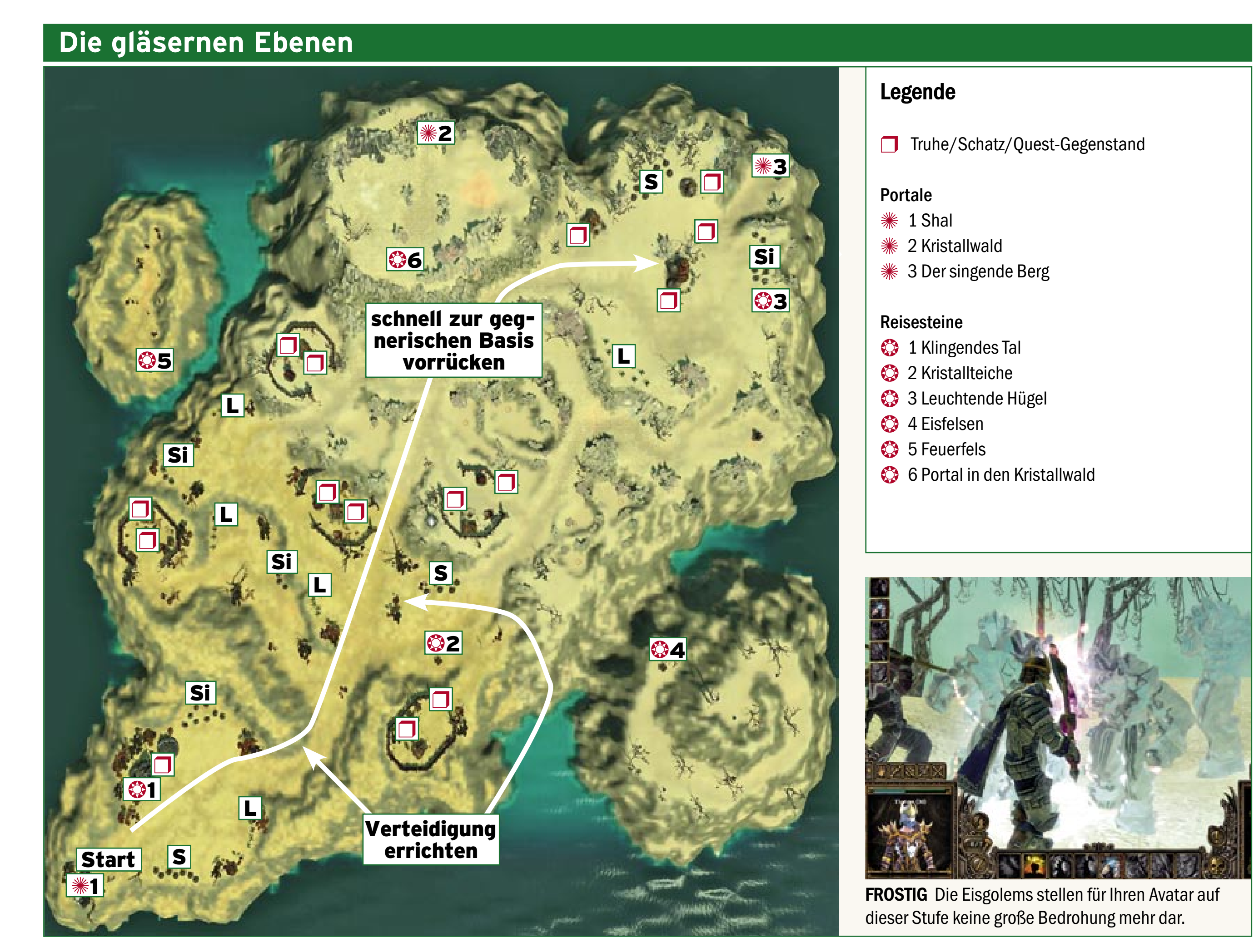
- 1 Tuscariwüste
- 2 Shal

Reisesteine

- 1 Südlicher Sumpf
- 2 Südosten
- 3 Der Blutsumpf
- 4 Innere Festung
- 5 Westgrenze

1 Verteidigung errichten
2 Fallen (Pioniere vorschicken)
3 Fallen (Pioniere vorschicken)
4 Fallen (Pioniere vorschicken)
5 Fallen (Pioniere vorschicken)

Die gläsernen Ebenen



Legende

- Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

Portale

- 1 Shal
- 2 Kristallwald
- 3 Der singende Berg

Reisesteine

- 1 Klingendes Tal
- 2 Kristallteiche
- 3 Leuchtende Hügel
- 4 Eisfelsen
- 5 Feuerfels
- 6 Portal in den Kristallwald

FROSTIG Die Eisgolems stellen für Ihren Avatar auf dieser Stufe keine große Bedrohung mehr dar.

Der singende Berg



Legende

❐ Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

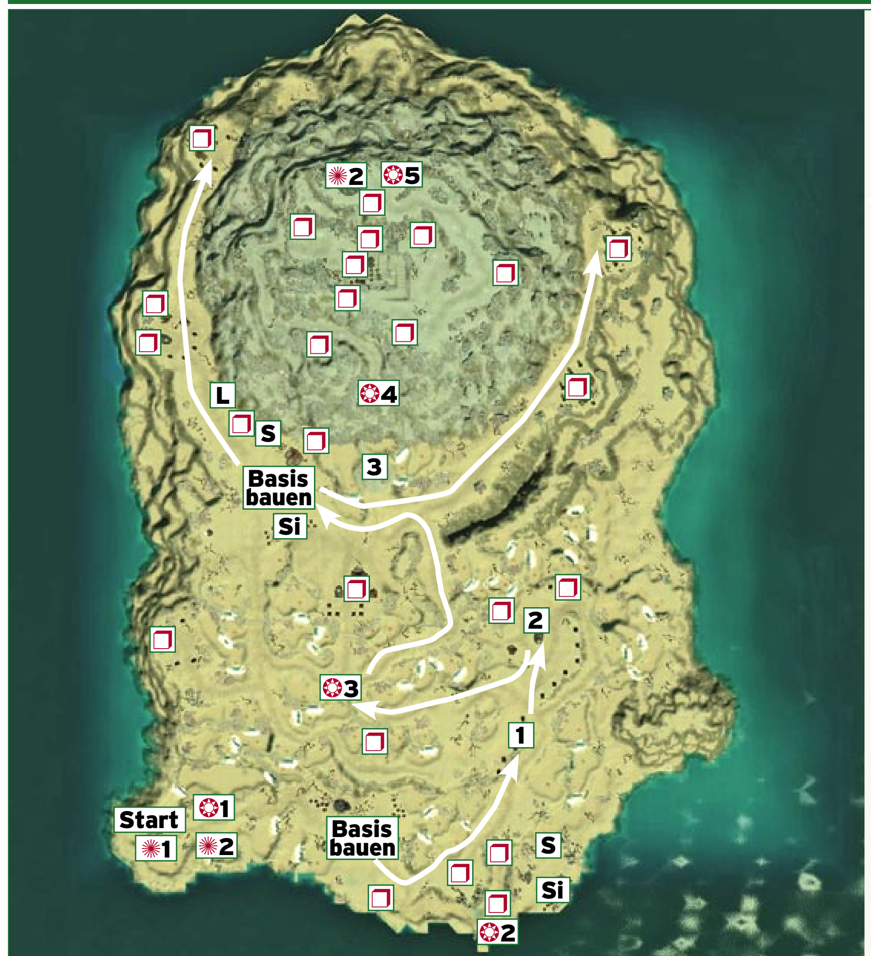
Portale
- 1 Die gläsernen Ebenen
- 2 Der Kristallwald

Reisesteine
- 1 Portal in die gläsernen Ebenen
- 2 Malkuth
- 3 Gefangenenlager
- 4 Der Zeitdreher des Professors
- 5 Kristalldurchgang
- 6 Glitzernde Höhle
- 7 Hauptlager der Clans



GELEHRT Für die Zeitmaschine des Professors benötigen Sie ein Mondglas und vier Iridiumgeodene.

Der Kristallwald



Legende

❐ Truhe/Schatz/Quest-Gegenstand

Portale
- 1 Die gläsernen Ebenen
- 2 Die Stahlküste

Reisesteine
- 1 Portal in die gläsernen Ebenen
- 2 Erdfokus
- 3 Die Passage
- 4 Das Kristallportal
- 5 Malacays Labor

1 Türme mit Heldenbogenschützen ausschalten
2 Basis einnehmen und Rohstoffbeutel sichern
3 Kristallrätsel-Tonfolge: 3, 2, 4, 5, 1



ANVISIERT Zwei Helden mit Fernkampfwaffen (1) genügen, um die Türme (2) des Bundes zu zerstören.



Was ist?

Startwiderstand
Kraft, die insgesamt aufgewendet werden muss, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.

Reibungswiderstand
Widerstand, der dadurch entsteht, dass der Benutzer die Maus über die angeraute Oberfläche des Pads bewegt.

Dpi
Die Dpi-Zahl gibt an, wie viele Oberflächendetails pro Zoll (Inch) des Untergrunds die Maus verarbeiten kann.

Low-Sensitivity
Je niedriger die Empfindlichkeit (Sensitivität) der Maus, desto größer der Bewegungsradius.

Pads für Spieler

Sie wollen Ihrer Spielermaus ein hochwertiges Pad spendieren, aber die Angebotspalette verwirrt Sie? Wir helfen Ihnen, die optimale Unterlage zu finden!

Klotzen, nicht kleckern! PC-Spieler sollten die paar Extra-Cent investieren und ihrer Maus eine hochwertige Unterlage spendieren, deren Oberfläche extra für Spielermäuse konzipiert ist. Dabei gilt es, sich zwischen verschiedenen Materialien mit gewissen Vor- und Nachteilen zu entscheiden und die Pad-Größe ins Kalkül einzubeziehen, falls eine niedrige Mausempfindlichkeit beim Spielen gewünscht ist. Wir haben für Sie 24 Mousepads in Kombination mit zehn Spielermäusen unter die Lupe genommen.

Material: Hartplastik vs. Stoff

Hartplastik-Pads sind robust und nutzen sich kaum ab. Ihre Oberflächen besitzen geringe bis sehr geringe Start- und Reibungswiderstände und können mit Spülmittel oder Silikon gereinigt werden. Doch im Betrieb sind sie bis zu 3 Sone laut und reiben die Mausfüßchen mit ihrer harten und rauen Nutzfläche stark ab. Mit Stoff beschichtete Pads gehen schonender mit den Mausgleitflächen um. Die Geräuschentwicklung bei Mausbewegungen fällt mit 0,6 bis 0,8 Sone sehr gering aus, genauso wie der Start- und Reibungswiderstand der Nutzfläche. Diese klebt auf einer flexiblen Anti-Rutsch-Schicht aus Schaumgummi, sodass sich das Pad zum Transport zusammenrollen lässt. Stoffunterlagen nutzen sich jedoch schneller ab und sind nur trocken zu reinigen. Das ist bei Pads mit einer Kunststoff-in-Stoff-Oberfläche anders. Der in den Stoff eingearbeitete Kunststoff erlaubt eine Feuchtreinigung und verringert auch die Abnutzung der Oberfläche. Die ist sehr glatt und bietet kaum Reibung. Das sorgt für eine angenehme Arbeitslautstärke von 1,1 bis 1,2 Sone.

Beschichtete Pads und Exoten

Alternativ sind Pads erhältlich, bei denen eine dünne, feinkörnige Hartplastiknutzfläche auf Metall, Gummi oder Schaumstoff geklebt ist. Der Start- und Reibungswiderstand dieser Oberfläche ist sehr gering und sie ist feucht zu reinigen. Im Betrieb sind die Pads mit 1,8 bis 4,2 Sone lauter als die Stoff-Pendants. Zu den Exoten zählen Pads aus Glas (Black Icemat Second Edition, Corepad Magna) oder Metall mit Fieberglasbeschichtung (Ulti Mat). Deren Nutzfläche fühlt sich angenehm kühl an, ihre Widerstände fallen jedoch höher aus als bei Pads mit Stoff- oder Hartplastikbeschichtung. Glaspads sind nicht mit allen Mäusen kompatibel, wie unsere Matrix zeigt.

Welcher Spielertyp sind Sie?

In Abhängigkeit von der Mausempfindlichkeit unterscheidet man drei verschiedene Spielertypen: Low-, Mid- und High-Sense-Spieler. Der „Low-Senser“ spielt mit einer niedrigen Mausempfindlichkeit von 400 Dpi oder, zwecks höherer Genauigkeit, mit 1.600 Dpi bei deaktivierter Zeigerbeschleunigung und minimaler Zeigerge-

Eignung der Mousepads und Mäuse für Low-Sense-Spieler

	A4 Tech X-718F	Logitech G5	Logitech G7	Logitech MX518	MS Laser Mouse 6000	Raptor Gaming M2	Razer Copperhead	Razer Diamondback	Razer Krait	Trust Predator
1337 Pad Shooter	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Black Icemat 2nd Edition	■	■	▬	■	■	■	■	■	■	■
Breathe X3	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Corepad Magna	■	■	■	■	■	■	■	■	■	▬
Deskpad XXXL	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Druckstahl-Mousepad XL	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Glide Mopad XL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Hybrid	■■■	■■■	▬	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
N-2000	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P3-Mousepad	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
P4-Mousepad	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Qpad CT - Medium	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Razer Mantis Speed Mat	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Razer Mantis Control Mat	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Razer Pro Solution Pro Pad (grob)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Razer Pro Solution Pro Pad (fein)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Slick Ride	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Surface 1030 Archetype (fein)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Surface 1030 Archetype (grob)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Titan Monstermat	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Ulti Mat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Vario Pad CS-Source Ed.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Warpad Desert 1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
X 9001	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Xurface	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Z8	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■

ANMERKUNG: Um zu ermitteln, ob sich die Pad-Maus-Kombination für Low-Sense-Spieler eignet, legen wir für eine optimale Genauigkeit zuerst die Abtastrate der Maus auf 1.600 dpi fest. Dann deaktivieren wir die Zeigerbeschleunigung und stellen die Zeigergeschwindigkeit auf den Minimalwert. Anschließend überprüfen wir, ob das Pad groß genug dimensioniert ist.

▬ Nicht kompatibel ■ Kombination nicht für Low-Sense-Spieler geeignet ■■ Kombination nur eingeschränkt für Low-Sense-Spieler geeignet ■■■ Kombination optimal für Low-Sense-Spieler geeignet

schwindigkeit. So muss er die Maus weiter bewegen, um sein Ziel auf dem Bildschirm zu erreichen. Dazu benötigt er entweder ein großes Pad oder er hebt die Maus immer wieder zur Korrektur an. Der Vorteil der Sache ist eine extrem genaue Bewegung der Waffe beim Zielen. Im Gegenzug geht die Fortbewegung nur langsam vonstatten. In Spielen wie **Battlefield 2** oder **Counter-Strike Source** übernimmt er meistens die Rolle des Taktikers und Snipers.

Der High-Sense-Spielertyp verwendet dagegen eine sehr hohe Maus-Sensitivität von 1.600 oder 2.000 Dpi und legt mit dem Mauszeiger sehr große Strecken mit kurzen Mausbewegungen zurück. So kann er sich sehr schnell bewegen. Von Nachteil ist allerdings, dass die Bewegungen teilweise unkontrolliert und deshalb ungenau ausfallen. Der „High-Senser" kommt mit sehr kleinen Mauspads gut zurecht, da er die Maus nur aus dem Handgelenk heraus bewegt. Bei Mehrspieler-Shootern findet man diesen Spielertyp meist mitten im Kampfgetümmel.

Der Mid-Sense-Spieler wählt den goldenen Mittelweg aus Maus- und Zeigerbewegung und nutzt ein Pad mit Standardgröße. Eine mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen vor allem Spieler, die zusätzlich noch sehr viel mit MS Office arbeiten. Um sich nicht an geänderte Mausbewegungen beim Spielen gewöhnen zu müssen, behalten sie die Dpi-Zahl bei, die sie für den Office-Betrieb festgelegt haben. Diese liegt in der Regel bei 800 Dpi.

Typgerechte Kaufberatung

Bevorzugen Sie eine niedrige Mausempfindlichkeit, sollten Sie eine Maus mit Dpi-Umschaltung, wie die Logitech MX518/G5 oder die Raptor Gaming M2, mit einem Pad mit Übergröße, wie das Z8, P4-Mauspad oder die Razer-Stoffmatten, kombinieren. Der High-Sense-Spielertyp benötigt zwingend eine Maus mit einer sehr hohen Abtastrate. Hier empfehlen wir die Razer Diamondback/Copperhead sowie die Logitech MX518. Die ideale Mausunterlage sind flache, mit Hartplastik beschichtete Pads mit sehr geringen Start- und Reibungswiderständen wie das Warpad Desert 1, das Druckstahl-Mousepad XL oder das X 9001. Diese Pads eignen sich auch bestens beim Spielen mit einer mittleren Maussensitivität. Eine empfehlenswerte Maus für diesen Spielertyp ist die Microsoft Laser Mouse 6000 oder die Logitech MX510. (fs)

Bewegungsradius der Maus

	20 cm Strecke am Monitor mit 400 dpi*	20 cm Strecke am Monitor mit 800 dpi*	20 cm Strecke am Monitor mit 1.600 dpi*
Qpad CT-Medium (Kunststoff-in-Stoff)	26 cm	13,5 cm	7 cm
Druckstahl-Mousepad (Hartplastik-Beschichtung)	25,9 cm	13,5 cm	7 cm
Warpads Desert 1 (Hartplastik-Beschichtung)	25,9 cm	13,6 cm	6,9 cm
Surface 1030 Archetype (Hartplastik grob/fein)	25,9 cm/26 cm	13,4 cm/13,4 cm	7,1 cm/7,0 cm
1337 Pad Shooter (Stoffoberfläche)	26,1 cm	13,6 cm	7 cm

Im Gegensatz zur Pad-Oberfläche beeinflusst die Dpi-Zahl die Strecke, welche benötigt wird, den Mauszeiger über eine Distanz von 20 cm am Bildschirm zu bewegen.

* Gemessen mit Logitech MX 518, Zeigerbeschleunigung aus, Zeigergeschwindigkeit: langsamste Stufe.

Materialien von Mousepads

Stoff auf Schaumgummi	Glas	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi
+ Geräuschentwicklung sehr niedrig + Start- und Reibungswiderstände − Reinigung nur trocken − Abnutzung hoch	+ Sehr geringe Abnutzung + Oberfläche fühlt sich angenehm kühl an − Kompatibilitätsprobleme mit Lasermäusen − Widerstände sind höher	+ Pads sind meist sehr flach + Geringe Abnutzung + Sehr geringe Start- und Reibungswiderstände − Lautstärke höher als bei Stoffpads
Kunststoff-in-Stoff auf Schaumgummi	**Komplett aus Hartplastik**	**Dünne Hartplastikschicht auf Metall**
+ Sehr geringe Start- und Reibungswiderstände + Geringe Abnutzung im Vergleich mit Stoffpads + Betriebslautstärke ist niedrig	+ Pads sind robust und sehr gut mit Silikon oder Spülmittel zu reinigen + Geringe Abnutzung − Mausfüßchen nutzen ab	+ Sehr geringe Start- und Reibungswiderstände + Geringe Abnutzung − Störende Kanten am unteren Rand des Pads − Lautstärke

Mousepads	1337 Pad Shooter	Black Icemat 2nd Edition	Breathe X3	Corepad Magna	Deskpad XXXL	Druckstahl-Mousepad XL	Glide Mopad XL	Hybrid
Hersteller/Vertrieb	Sharkoon	Soft Trading (DK)	Ulti Mat	Corepad (NL)	Corepad	Druckstahl/Druckwelle-Clan	Cooltronik	Xtrac
Webseite	www.sharkoon.de	www.pc-cooling.de	www.indiweb.de	www.indiweb.de	www.corepad.de	www.druckstahl.de	www.cooltronik.de	www.xtracpads.de
Preis/Preis-Leistung	€ 15,-/Gut	€ 40,-/Befriedigend	€ 15,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 30,-/Befriedigend	€ 39,- (mit Druck)/Gut	€ 15,-/Sehr gut	€ 30,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	355x255/ca. 84 g	300x250 mm/ca. 720 g	380x320 mm/ca. 168 g	316x255 mm/ca. 950 g	900x450/ca. 638 g	350x263 mm/ca. 1466 g	300x200/ca. 144 g	406x254 mm/ca. 230 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Eine/1,5 mm	Eine/6 mm	Eine/1,5 mm	Eine/7 mm	Eine/3 mm	Eine/2,5 mm	Eine/2 mm	Eine/4 mm
Material	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas mit Gitternetz-struktur	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Edelstahl mit Hartplastik-beschichtung	Kunststoff-Leichtlauf-fläche auf Schaumgummi	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Sechs Gumminoppen	Komplette Rückseite	Schaumstoff-Unterlage	Komplette Rückseite	Anti-Rutsch-Matte	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering
Reinigung	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Geeignet für Spielertyp	High-, Mid- u. Low-Sense	High- u. Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- u. Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Gering	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Reibungswiderstand	Gering	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Mit Logitech G7	Keine	Mit Trust Predator	Keine	Keine	Keine	Mit Logitech G7
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 0,8 Sone	Ca. 3,8 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 2,7 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 4,2 Sone	Ca. 2,5 Sone	Ca. 1,1 Sone

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

Mousepads	N-2000	P3-Mousepad	P4-Mousepad	Qpad CT – Medium	Razer Mantis Speed Mat	Razer Matis Control Mat	Razer Pro Solution Pro Pad	Slick Ride
Hersteller/Vertrieb	Nuke-Z	Raptor Gaming	Raptor Gaming	Qpad	Speed-Link	Speed-Link	Speed-Link	Gamers Wear
Webseite	www.Nuke-z.de	www.raptor-gaming.com	www.raptor-gaming.com	www.indiweb.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.gamerswear.com
Preis/Preis-Leistung	€ 20,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Gut	€ 30,-/Gut	€ 25,-/Gut	€ 25,-/Gut	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	300x200/ca. 144 g	312x220 mm/ca. 134 g	372x270/ca. 128 g	400x310 mm/ca. 160 g	444x355 mm/ca. 330 g	444x355 mm/ca. 330 g	300x237 mm/ca. 442 g	296x238 mm/ca. 228 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Eine/4 mm	Eine/1,5 mm	Eine/2 mm	Eine/3 mm	Eine/4,3 mm	Eine/4,3 mm	Zwei/3,5 mm	Eine/2,3 mm
Material	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi	Komplett aus Hartplastik	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi	Stoffoberfläche (fein-porig) auf Schaumgummi	Stoffoberfläche (grob-porig) auf Schaumgummi	Grob- u. feinkörn. Hartplastik-beschichtung auf Metall	Dünne Panzerglas-schicht auf Kunststoff
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Vier große Gumminoppen	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Gering	Gut/Gering	Gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering
Reinigung	Trocken	Feucht und trocken	Trocken	Trocken	Trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Geeignet für Spielertyp	High- u. Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering/Gering	Gering
Reibungswiderstand	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering/Gering	Gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 1,2 Sone	Ca. 3,2 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 2 Sone	Ca. 0,7 Sone	Ca. 0,8 Sone	Ca. 3,8 Sone	Ca. 2,9 Sone

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

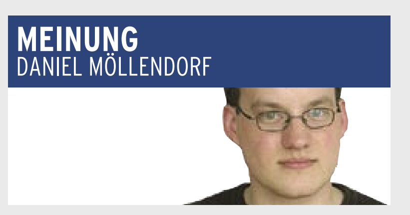
Mousepads	Surface 1030 Archetype	Titan Monstermat	Ulti Mat	Vario Pad CS-Source Ed.	Warpad Desert 1	X 9001	Xurface	Z8
Hersteller/Vertrieb	Func Industries	Everglide	Ulit-Mat (FIN)	Compad	Zockershirts	Games Doctor	Sharkoon	Nuke-Z
Webseite	www.func.de	www.everglide.de	www.indiweb.de	www.com-pad.com	www.zockershirts.de	www.games-doctor.de	www.sharkoon.de	www.Nuke-z.de
Preis/Preis-Leistung	€ 30,-/Befriedigend	€ 20,-/Sehr gut	€ 35,-/Befriedigend	€ 15,-/Sehr gut	€ 10,-/Sehr gut	€ 15,-/Sehr gut	€ 10,- (Fünf Pads)/Gut	€ 25,-/Gut
AUSSTATTUNG								
Größe der Nutzflächen	286x222 mm/ca. 296 g	444x348 mm/ca. 610 g	320x250/ca. 736 g	300x234 mm/ca. 52 g	298x235 mm/ca. 52 g	350x250 mm/ca. 202 g	250x200 mm/ca. 20 g	400x310 mm/ca. 262 g
Anzahl der Nutzflächen/Höhe	Zwei/4 mm	Eine/4 mm	Eine/3,25 mm	Eine/1,5 mm	Eine/1,8 mm	Eine/2 mm	Eine/0,5 mm	Eine/4 mm
Material	Kunststoffrahmen mit Hartplastikeinlage	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Teflonbeschichtete Stahl-platte auf Schaumgummi	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi	Dünne Hartplastikschicht auf Schaumgummi	Dünne Hartplastik-schicht auf Kunststoff	Dünne Hartplastikschicht auf Klebefolie	Kunststoff-in-Stoff-Ober-fläche auf Schaumgummi
Anti-Rutsch-Beschichtung	Sechs Gumminoppen	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
EIGENSCHAFTEN								
Ergonomie (Höhe)	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Rutschfestigkeit/Abnutzung	Gut/Sehr gering	Sehr gut/Gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Sehr gering	Sehr gut/Mittel	Sehr gut/Gering
Reinigung	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Trocken
Geeignet für Spielertyp	High- und Mid-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High-Sense	High-, Mid- u. Low-Sense
LEISTUNG								
Präzision	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Startwiderstand	Sehr gering/Gering	Gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Reibungswiderstand	Sehr gering/Gering	Gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Kompatibilitätsprobleme	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 2,7 (fein)/3,4 (grob)Sone	Ca. 0,6 Sone	Ca. 3,5 Sone	Ca. 1,8 Sone	Ca. 1,8 Sone	Ca. 3,5 Sone	Ca. 3,3 Sone	Ca. 1,2 Sone

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

HARDWARE

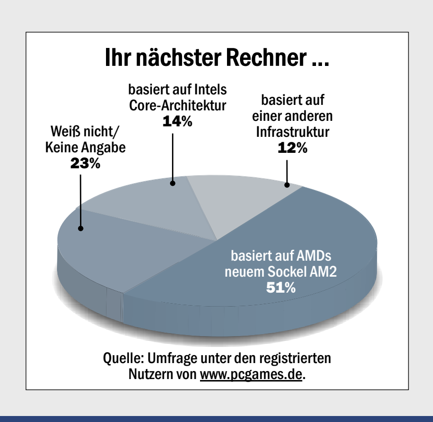
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich hoffe auf einen tiefsinnigen Titel"

Keine Frage: Crysis sieht unfassbar aus und auch Anno 1701, C&C 3 und Hellgate: London würde ich am liebsten sofort installieren. Mein E3-Favorit ist trotzdem ein anderer: Haze. Nie gehört? So ging es mir bis zum zweiten Messetag auch. Lediglich ein Mini-Trailer am Stand von Ubisoft machte mich neugierig. Kurz vor Messeschluss stellte ich mich also in die Schlange vor dem abgesperrten Präsentationsbereich und hatte Glück – ich wurde als Letzter reingelassen. Drinnen versuchte gerade ein Ausbilder die anwesenden Redakteure als Soldaten für seinen Arbeitgeber, den erfundenen Megakonzern Mantel, zu rekrutieren – witzige Idee. Auf dem Bildschirm: Zusammen mit topmotivierten Kollegen kämpft der Spieler im paradiesischen Dschungel für Mantel gegen Terroristen. Etwas geht schief, plötzlich sehen Sie die echte Umgebung: grau und bedrohlich. Ihre Kollegen: zombiegleiche Krieger. Kritik an Soldatentum und Kriegsverharmlosung? Ich hoffe nach Deus Ex und Mafia endlich wieder auf einen tiefsinnigen Action-Titel.



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto Leser helfen Lesern: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf "Webcode".

AMD AM2

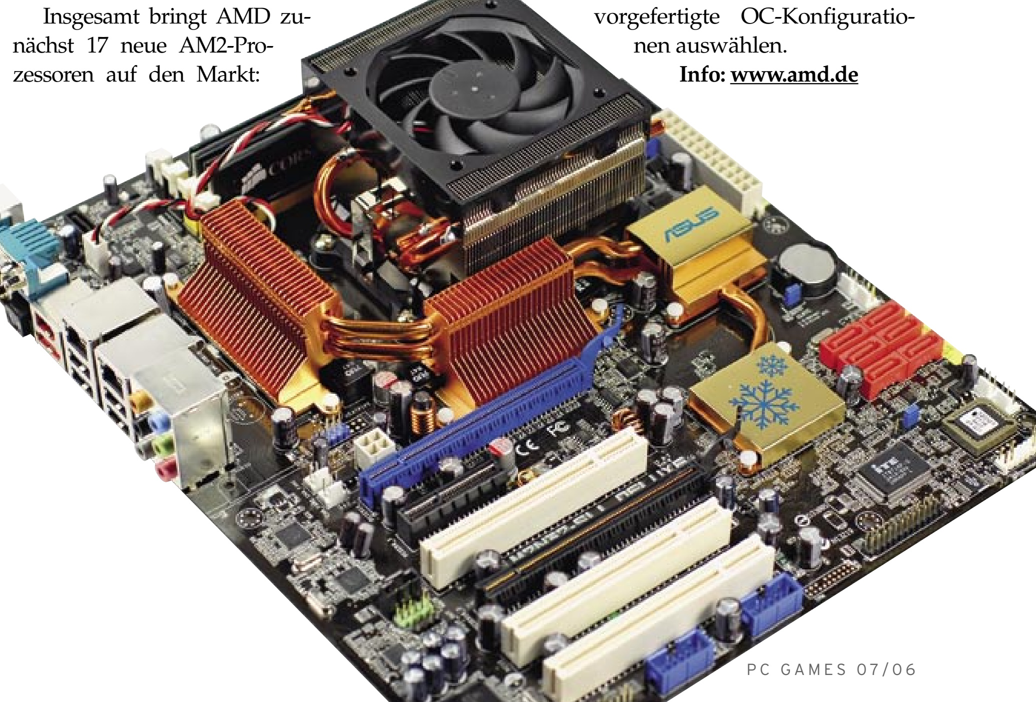
Test: AMDs neue CPUs

Die neue AMD-Generation im Testlabor: Pünktlich vor Heftabgabe erreichte uns ein Sockel-AM2-Mainboard (Nforce 590 SLI), eine neue CPU (Athlon 64 FX-62) und ein passender Kühler (Zahlman). Im Gegensatz zu bisherigen AMD-Prozessoren für die Sockel 939 oder 754 unterstützen AM2-Modelle ausschließlich DDR2-Speicher. Am besten eignet sich hierfür DDR2-800-RAM. Entsprechende Module sind derzeit allerdings noch relativ selten und sehr teuer. Bei gleichem Prozessortakt und Zwischenspeicher (Cache) sind die neuen CPUs in unseren Spiele-Benchmarks kaum schneller als die älteren Athlon-64-Varianten. Dementsprechend verwendet AMD die gleichen Bezeichnungen wie bei den Sockel-939-Modellen: Ein Athlon 64 mit 2.200 MHz und 512 kByte Cache wird somit als 3500+ verkauft – ob Sockel 939 oder AM2. Dafür sind die neuen CPUs, die Online-Händler seit Ende Mai listen, auch nur unwesntlich teurer.

Insgesamt bringt AMD zunächst 17 neue AM2-Prozessoren auf den Markt: Für preiswerte Rechner erscheinen sechs Sempron-Modelle, die zwischen 65 und 120 Euro kosten und einen Kern haben. Weitere sieben Prozessoren verfügen über zwei Kerne. Das Spitzenmodell ist der FX-62 – mit 2.800 MHz getaktet und satte 1.100 Euro teuer. Außerdem produziert AMD drei „einfache" Athlon-64-Prozessoren mit einem CPU-Kern, im Einzelnen sind das die Sockel-AM2-Versionen des Athlon 64 3200+, Athlon 64 3500+ und Athlon 64 3800+.

Die ersten erhältlichen AM2-Mainboards verfügen über einen Chipsatz aus der neuen Nforce-500-Serie: Preiswerte Nforce-550-Platinen kosten lediglich rund 70 Euro. Boards mit dem teureren Nforce 570 verfügen zusätzlich über einen zweiten Gigabit-LAN-Port. Der Nforce 570 ist auch als Doppel-Grafikkarten-Variante Nforce 570 SLI im Angebot. Der Top-Chipsatz Nforce 590 SLI hat zusätzlich Übertaktungsfunktionen wie Memory-SLI, bei dem unerfahrene Anwender vorgefertigte OC-Konfigurationen auswählen.

Info: www.amd.de



GEFORCE 7950 GX2

Quad-SLI: Dual-Grafikchip-Karte

Bisher war Nvidias Quad-SLI ausschließlich für Komplett-PCs gedacht – Einbau und Einrichtung seien zu aufwändig für Endanwender. Dabei arbeiten zwei Karten mit jeweils zwei Grafikchips zusammen. Kurz vor Redaktionsschluss zeigte uns Nvidia jedoch die neue Variante ihrer Doppel-Chip-Karten. Diese soll für 600 bis 650 Euro auch an Endkunden gehen: Die Geforce 7950 GX2 ist mit rund 23 Zentimetern deutlich kürzer als die bisherige Version und benötigt lediglich einen Stromstecker. Die Leistungsdaten bleiben gleich: 500 MHz Chip- und 600 MHz Speichertakt. Beiden Chips stehen 48 Shader-ALUs und 512 MByte RAM zur Verfügung. Damit soll die 7950 GX2 die derzeit schnellste Grafikkarte sein. Eine einzelne 7950 GX2 arbeitet auf Mainboards mit Nvidia-, Via- oder Intel-Chip. Eventuell benötigen diese jedoch ein neues BIOS.

Info: www.nvidia.de



E3 2006

E3: Alle Hardware-Trends der nächsten Top-Spiele


Hellgate: London

Bei unserem E3-Besuch haben wir nicht nur die spielerischen, sondern auch die technischen Infos zu den interessantesten Titeln herausgefunden. Der wichtigste Trend sind Dual-Core-Prozessoren. Ob **Crysis**, **UT 2007** oder **Splinter Cell 4:** Praktisch alle neuen Spiele sollen vom zweiten CPU-Kern profitieren und zwischen 30 oder sogar 100 Prozent (**Bioshock**) schneller laufen. Die Unterstützung von Physikkarten (Ageia PhysiX) oder Physik über die Grafikkarte (Havok FX) ist jedoch relativ selten. Bisher nutzen **UT 2007**, **Haze**, **Huxley** und **Brothers in Arms 3**, die Ageia- und ausschließlich **Hellgate: London** die Havok-Technik.

Info: www.e3expo.com

AGEIA PHYSX

Erste Physikkarte im Test

Seit wenigen Wochen sind die ersten Zusatzkarten mit Ageias PhysX-Chip im Verkauf. Dabei handelt es sich um den ersten spezialisierten Physikchip, der der CPU entsprechende Berechnungen abnimmt. Für 240 bis 300 Euro bieten Asus und BFG solche PCI-Karten mit 128 MByte an. Bisher unterstützen die Demo **Cell Factor** und **Ghost Recon: Advanced Warfighter** den PhysX-Chip. Im Test sorgte die BFG-Platine bei **Ghost Recon** für zusätzliche Explosions- und Einschusstrümmer. Aber der Taktik-Shooter lief mit diesen zusätzlichen Effekten rund 10 Prozent langsamer.

Info: www.ageia.com

Nvidia: Frische Grafikkarten für AGP-Format

Wenn man den Gerüchten im Internet Glauben schenken kann, war die Geforce 7800 GS doch nicht die letzte Nvidia-Karte für das alte AGP-Format: Angeblich kommen auch die Mittelklasse-Varianten Geforce 7600 GT und 7600 GS für AGP. Die Spezifikationen sollen dabei identisch zu den bereits erhältlichen PCI-Express-Varianten sein.

Info: www.nvidia.de

AMD-CPUs mit niedriger Abwärme vorgestellt

Für die älteren Sockel 939 und 754 hat AMD eine Reihe neuer Prozessoren mit weniger Stromverbrauch und damit geringerer Abwärme vorgestellt. So haben die neuen Dual-Core-Modelle Athlon 64 X2 3800+ bis 4800+ lediglich eine Verlustleistung (TDP, Thermal Design Power) von 65 Watt. Zum Vergleich: Beim aktuellen X2 4800+ liegt die TDP bei deutlich höheren 110 Watt. Den langsamsten Zweikernprozessor X2 3800+ sowie die Single-Core-Variante Athlon 64 3500+ bietet AMD zudem mit einer TDP von nur 35 Watt an. Für den bisherigen 3500+ gibt AMD eine TDP von 67 Watt an. Auch für den alten Sockel 754 kommen die Sempron-Modelle 3000+, 3200+ und 3400+ als 35-Watt-Edition. Die neuen Prozessoren sollen ab sofort erhältlich sein und etwas mehr als die bisherigen CPUs kosten.

Info: www.amd.de

Windows Vista: Erneute Terminverschiebung?

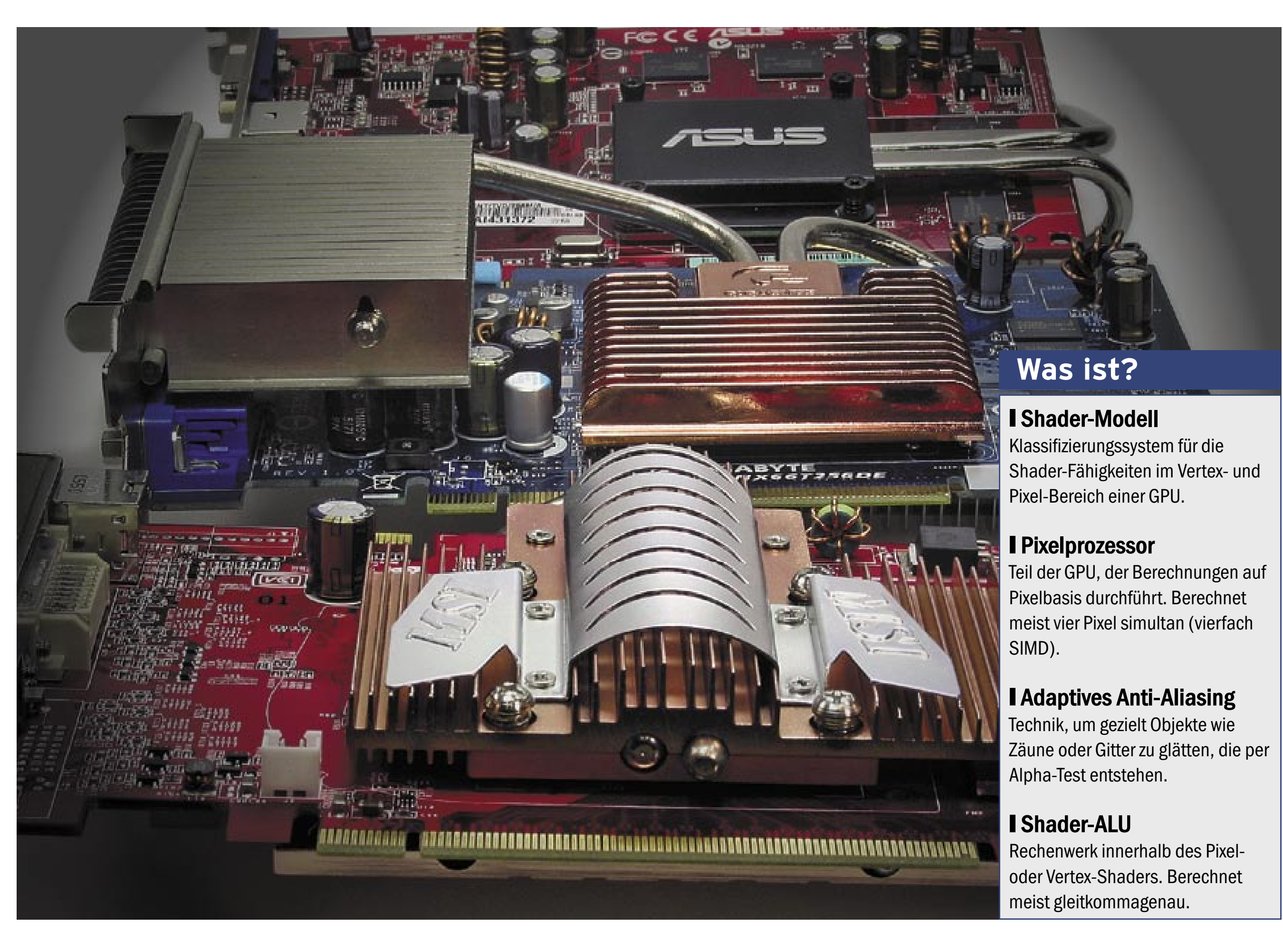
Der Veröffentlichungstermin für das neue Betriebssystem wurde erst kürzlich auf Januar 2007 verschoben. Mehrere Internetseiten behaupten jedoch übereinstimmend, dass Microsoft auch diesen Termin nicht einhält und Vista erst später anbietet. Immerhin: Bei Heftveröffentlichung sollen die zweiten Beta-Versionen von Windows Vista und MS Office 2007 zum Download bereit stehen.

Info: www.microsoft.de

Neue Tastaturen und Mäuse für Spieler

Zahlreiche Hersteller nutzten die E3 zur Vorstellung neuer Eingabegeräte: Logitechs Spielermaus G3 eignet sich gleichermaßen für Rechts- und Linkshänder und bietet Abtastraten von 400 bis 2.000 dpi. Die spezielle Drygrip-Oberfläche sorgt für eine gute Handhabung – auch wenn Sie verschwitze Hände haben. Die Tastatur G11, bei der man auf das kleine Display verzichtet, ist eine günstigere Variante der älteren G15. Dafür bietet die G11 ebenfalls 18 programmierbare Sondertasten. Saiteks GM3200 Laser Mouse lässt sich in vier Stufen von 400 bis 3.200 dpi einstellen. Sie können die Tasten konfigurieren und mittels Zusatzgewichten bestimmen, wie schwer die Maus sein soll. Auch bei der Tastatur Tarantula von Razer programmieren Sie die zehn Sondertasten beliebig und speichern die so erstellten Profile ab. Außerdem sollen Sie erstmals in allen möglichen Kombinationen mehr als drei Knöpfe gleichzeitig drücken können.

Info: www.logitech.de | www.saitek.de | www.razer.de



Was ist?

▮ Shader-Modell
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU.

▮ Pixelprozessor
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Berechnet meist vier Pixel simultan (vierfach SIMD).

▮ Adaptives Anti-Aliasing
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test entstehen.

▮ Shader-ALU
Rechenwerk innerhalb des Pixel- oder Vertex-Shaders. Berechnet meist gleitkommagenau.

20 Grafikkarten im Test

Nach dem Test der GPUs sind die Hersteller dran: Was leisten die 7900-, 7600- und X1800-GTO-Karten von Asus, Gigabyte, Gainward, Sapphire und anderen?

Zur Cebit haben Ati und Nvidia neue Grafikchips vorgestellt. Ati recycelt dabei mit dem X1800 GTO alte R520-Chips, die nur über zwölf anstelle von 16 aktiven Pixel-Shader-ALUs verfügen. Die Taktfrequenzen stimmen fast genau mit denen einer X1800-XL-Karte überein (500/495). Nvidia hingegen bringt eine ganze Reihe neuer Chips im 90-Nanometer-Fertigungsprozess. Dazu gehört das Topmodell 7900 GTX, das unter anderem die kaum verfügbare 7800 GTX/512 ablösen soll. Mit der 7900 GT bietet Nvidia dagegen eine High-End-Karte an, die schon fast zum Mainstream-Preis verkauft wird. Interessenten, deren Schmerzgrenze bei 200 Euro liegt, erhalten mit der 7600 GT eine schnelle Einsteigerkarte. PC Games testet 19 neue PCI-Express-Grafikkarten sowie die derzeit schnellste AGP-Grafikkarte. Nachfolgend die Testkandidaten im Einzelnen:

High-End-Grafikkarten

MSI NX7900GTX-T2D512E:

Gut ausgestattete Grafikkarte mit leiser Kühlung ▮ Nur ein Aufkleber auf dem Lüfter unterscheidet die MSI-Karte vom Nvidia-Referenzdesign. 512 MByte DDR3-Speicher mit einer Zykluszeit von 1,1 ns sowie der 90-nm-Herstellungsprozess ermöglichen einen Takt von 650/800 MHz. Äußerst leise ist der 85-mm-Lüfter mit maximal 0,7 Sone in 3D-Anwendungen (GPU: 65 °C). MSI liefert als einziger Hersteller unter den GTX-Boards ein S-Video-Kabel mit. Adapter für den Video-Eingang fehlen, dafür erhalten Käufer das Rennspiel **GT Legends**. Mit rund 490 Euro ist die MSI-Karte die günstigste 7900 GTX im Testfeld, punktet aber trotzdem mit guter Ausstattung.

Gainward Bliss 7900 GTX PCX:

Referenzdesign mit Silent-Kühlung ▮ Auch Gainward ist mit dem guten Referenzdesign zufrieden und setzt ebenfalls auf den Nvidia-Kühler. Im 2D-Betrieb erzeugt der große Lüfter 0,4 Sone, während wir unter 3D 0,7 Sone messen. Die Kühlung verhilft der Karte auch zu hohen Übertaktungsreserven. Unser Beschleuniger ließ sich von 650/800 MHz auf 690/960 MHz übertakten. Mit dem mitgelieferten Gutschein können Käufer ein Spiel respektive eine Software aus einem fest vorgegebenen Sortiment nachbestellen. Standardmäßig im Paket enthalten sind Power DVD 5, Auto Producer 4 und das Expertool. Die Bliss 7900 GTX PCX ist schnell und leise, mit circa 530 Euro aber relativ teuer.

Gigabyte GV-NX79X512VB-RH:

Schnelle High-End-Karte mit viel OC-Potenzial ▮ Die Geforce 7900 GTX von Gigabyte unterscheidet sich in Sachen Leistung und Kühlung nicht von der Gainward-Karte. Abweichungen gibt es beim Software-Bundle. Gigabyte liefert das relativ neue Spiel **Serious Sam 2** sowie Power DVD 6 mit. Adapter für den Video-Eingang sind auch an Bord. Nur im Preis und in der Ausstattung unterscheidet sich die Gigabyte-Karte von den restlichen Testsamples.

Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme:

Siehe Einzeltest, Seite 168.

Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme:

Höher getaktete 7900 GT mit lautem Lüfter ▮ Aopen macht dem Namenszusatz „Xtreme" in der Produktbezeichnung alle Ehre und übertaktet die 7900 GT auf 500/700 MHz (Standard: 450/660). Im Vergleich zur 7900 GTX wurde bei der 7900 GT nur der Takt reduziert und die Speicherausstattung auf 256 MByte halbiert – die Karte verfügt also auch über 48 Pixel-Shader-ALUs und acht Vertex-Shader-Einheiten. Eine Lüftersteuerung fehlt und so rotiert der Lüfter permanent bei 8 Volt Spannung (3,1 Sone; GPU: 69 °C). Die Ausstattung fällt mit **Second Sight**, **Pitfall** und Adaptern relativ bescheiden aus. Bis auf den Lüfter handelt es sich um eine gelungene Karte, die bis zu 200 Euro günstiger ist als eine 7900 GTX. In **Call of Duty 2** ist der große Bruder allerdings um 25 bis 31 Prozent schneller.

Gainward Bliss 7900 GT PCX:

Günstige High-End-Karte mit lautem Lüfter ▮ Gainward taktet die 7900 GT mit den von Nvidia vorgegebenen 450/660 MHz. Dank der Overclocking-Reserven konnten wir unser Testmuster auf 600/830 MHz übertakten. Ansonsten gibt es aber keine Unterschiede zur Aopen-Karte. Der Kühler bedeckt nur den Grafikchip und nicht die RAM-Bausteine und ist mit 3,1 Sone im 2D/3D-Betrieb kein Leisetreter. Mitgeliefert werden neben Adaptern das Programm Power DVD 5 und das Expertool. Gainward hat mit einem Preis von 300 Euro die günstigste 7900 GT im Testfeld im Angebot, die nur wegen des lauten Lüfters enttäuscht.

Gigabyte GV-NX79T256DB-RH:

7900 GT mit guter Software-Ausstattung ▮ Bis auf den Lüfteraufkleber gibt es keine Unterschiede zur 7900 GT von Gainward. Nur die Ausstattung gestaltet Gigabyte mit Power DVD 6, **Serious Sam 2**, einem TV-Out-Adapter sowie zwei DVI-VGA-Adaptern anders. Wenn Sie der laute Lüfter nicht stört, können Sie zugreifen.

Evga E-Geforce 7900 GT:

Siehe Einzeltest, Seite 168.

Mainstream-Grafikkarten

Sapphire Radeon X1800 GTO:

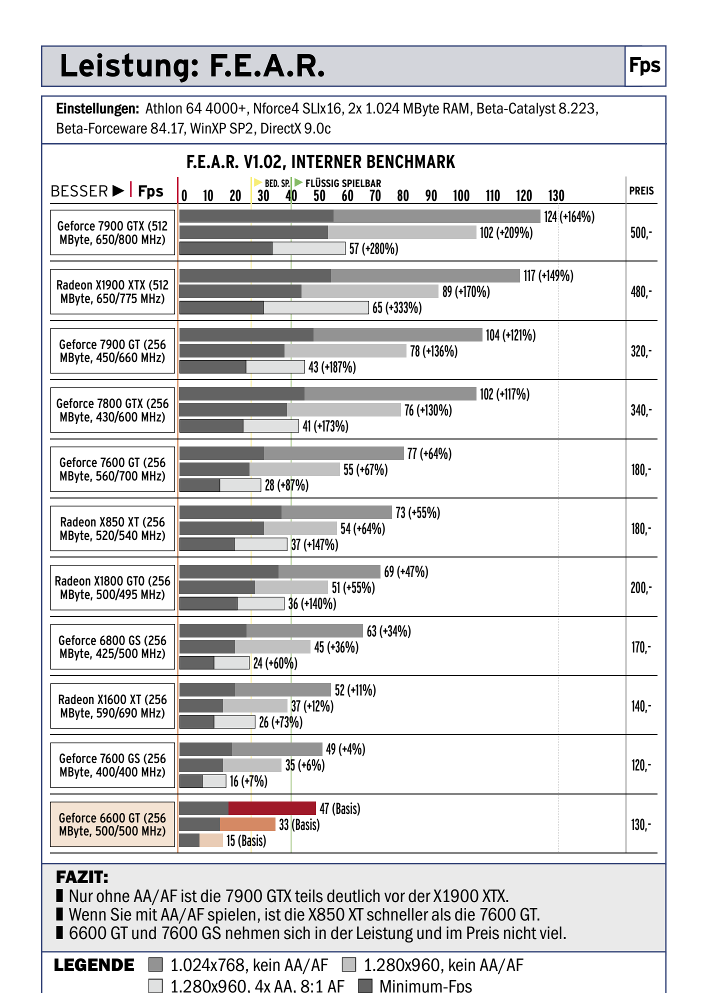
Gut ausgestattete Ati-Karte mit störendem Lüfter in Spielen ▮ Die Radeon X1800 GTO ist um rund 90 Euro günstiger als die X1800 XL (zwölf anstelle von 16 Pixel-Shader-ALUs). In **Call of Duty 2** liegt der Unterschied zur schnelleren XL bei 8 bis 16 Prozent. Im 2D-Betrieb ist der Lüfter mit 1 Sone angenehm leise, inakzeptabel sind dagegen 4,5 Sone im 3D-Betrieb. Die GPU-Temperatur liegt bei lediglich 71 Grad Celsius. Im Karton finden Käufer viele Videokabel und Adapter, zwei Spiele, Power DVD 6 sowie Power Director. Dank der guten Ausstattung konnte sich Sapphire unter den X1800-GTO-Karten an die Spitze setzen.

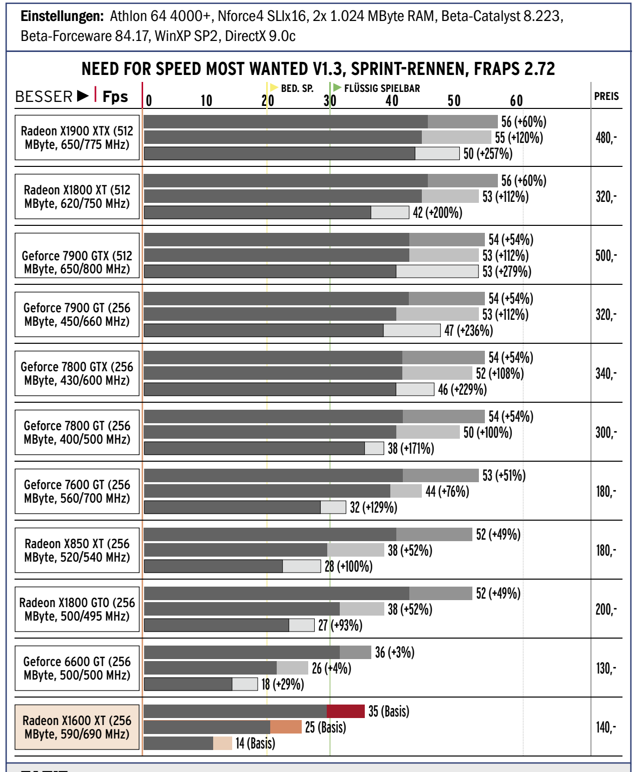
Tul Powercolor X1800 GTO:

Teurer und etwas langsamer als eine 7600 GT ▮ Tuls X1800 GTO ist quasi mit der Karte von Sapphire identisch. Minimale Unterschiede haben wir beim Übertakten festgestellt. Die Sapphire-Karte ließ sich von 500/495 MHz auf 560/600 MHz übertakten, während die Tul-Karte bei 560/570 MHz an ihre Grenzen gestoßen ist. Zum Software-Paket gehört lediglich eine Cyberlink-CD mit Programmen (u. a. Power DVD). Zum aktuellen Preis von 230 Euro ist die Radeon X1800 GTO noch zu teuer, bietet im Vergleich zur 7600 GT ein schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis.

Gecube GC-X1800GTOD-VID3:

Referenzdesign mit lautem Lüfter in 3D ▮ Da neben Tul und Sapphire auch Gecube auf das Referenzdesign von Ati zurückgreift, sind Unterschiede zwischen den Karten nur in der Ausstattung zu suchen. Das Software-Paket umfasst Power DVD 5, Power Director sowie das 3D-Spiel **Delta Force Xtreme**. Auch





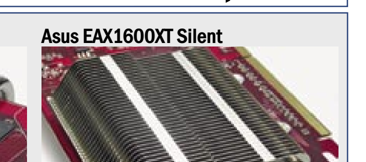
Die Testkandidaten unter der Lupe

Asus EAX1600XT Silent



Dank des flachen Kühlers belegt die X1600 XT von Asus keinen zusätzlichen Erweiterungskarten-Steckplatz.

Asus EAX1600XT Silent



Probleme mit einigen Chipsatz-Kühlern sind beim rückwärtigen Kühlblock nicht auszuschließen.

Gainward Bliss 7800 GS AGP

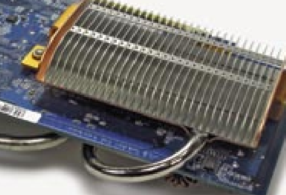


Der 75-mm-Lüfter erzeugt maximal 0,4 Sone und bläst die warme Luft aus dem Gehäuse.

MSI NX7900GTX-T2D512E

Mit 85 Millimetern ist der Lüfter sehr groß. Er ist im 2D- und 3D-Betrieb aber stets leise.

Gigabyte GV-NX66T256DE



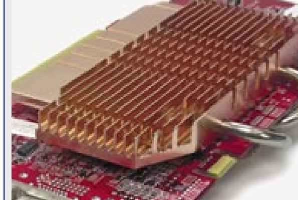
Gigabyte kühlt die 6600 GT komplett passiv. Eine Gehäuselüftung ist empfehlenswert.

Gigabyte GV-RX16T256V-RH



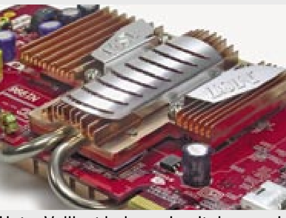
Bei der Radeon X1600 XT wird nur der Chip und nicht die RAM-Bausteine gekühlt.

MSI NX6600GT-TD256EZ



Bei der Zero-Noise-Kühlung handelt es sich laut MSI um ein exklusives Kühldesign.

MSI NX6600GT-TD256EZ



Unter Volllast haben wir mit der passiven Kühlung lediglich 79 Grad Celsius gemessen.

Typberatung: Grafikkarten

Persönliche Produktempfehlungen – die ganz privaten Kauftipps der Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



C. Gögelein
Stellv. Chefred.
Bereich Prozessoren

- Hat ein Silent-System
- Hat ein PCI-Express-Board
- Will Shader-Modell 3

Lauter als 1,5 Sone – das kommt mir nicht mehr in die Tüte, pardon: in den Rechner. Schade, dass damit praktisch alle Top-Karten im Test durchfallen. Ich bleibe bei meiner N7800GTX TOP, die teuer genug war.



Thilo Bayer
Chefredakteur
Bereich Grafikkarten

- Hat noch einen AGP-PC
- Will eine leise Grafikkarte
- Spielt nur gelegentlich

Die Gainward Bliss ist wie für mich gemacht. Seitdem die 7800-GS-Karten angekündigt sind, halte ich nach einer leisen Variante Ausschau. Jetzt kann ich endlich meine Geforce 6800 mit 128 MByte in Rente schicken.

Daniel Waadt
Redakteur
Bereich Grafikkarten

- Hat einen Silent-PC
- Spielt vor allem 3D-Shooter
- Aktiviert FSAA und AF

Da ich mit dem Athlon 64 3.200+ nicht gerade den schnellsten Prozessor besitze, ist eine schnelle Grafikkarte für mich umso wichtiger. Da bietet sich vor allem die übertaktete 7900 GTX von Leadtek an, die zudem noch ruhig ist.

hier sollten Sie noch abwarten, bis der Preis sinkt.

Gainward Bliss 7600 GT PCX:

Schnelle und günstige 3D-Karte mit guten OC-Eigenschaften ▮ Im Vergleich zur 7900 GT verfügt die 7600 GT nur über 24 Pixel-Shader-ALUs und fünf Vertex-Shader-Einheiten (7900 GT: 48/8). Die Speicheranbindung erfolgt mit 128 und nicht mit 256 Bit. Der verwendete DDR3-Speicher mit 1,4 ns Zykluszeit ist der gleiche wie bei der 7900 GT. Die Übertaktungsergebnisse fallen mit 670/870 MHz sehr positiv aus (Standard: 560/700 MHz). Der Lüfter ist mit 1,3 Sone im 2D- und 4 Sone im 3D-Betrieb zu laut. Trotz des lauten Lüfters ist das Preis-Leistungs-Verhältnis der 7600 GT aber derzeit nur schwer zu toppen.

Gigabyte GV-NX76T256DB-RH:

Günstige und gut ausgestattete 7600 GT ▮ Auch die 7600 GT von Gigabyte basiert auf dem Nvidia-Referenzdesign. Wie bei allen 7600-GT-Karten im Testfeld kommt der gleiche Kühler zum Einsatz, der auch auf der 7900 GT Verwendung findet. Im Vergleich zum 7900 GT verfügt der 7600 GT über eine Lüftersteuerung. Allerdings regelt sich der Lüfter nur nach einem Neustart runter, wenn einmal eine 3D-Anwendung gestartet wurde. Die Gigabyte-Karte ist die günstigste 7600 GT im Testfeld und bietet mit Power DVD 6 sowie **Serious Sam 2** eine gute Ausstattung.

Evga E-Geforce 7600 GT CO Superclocked:

Übertaktete 7600 GT ohne Software-Bundle ▮ Im Vergleich zu den 7600-GT-Karten der Konkurrenz ist die Evga-Karte höher getaktet (600/780 gegenüber 560/700 MHz). Dafür fehlt ein Software-Bundle. Wenn Sie nicht gern selbst übertakten, sollten Sie zum Modell von Evga greifen.

MSI NX7600GT-T2D256E:

Siehe Einzeltest, Seite 168.

Silent-Grafikkarten

MSI NX6600GT-TD256EZ:

Trotz passiver Kühlung noch niedrige Temperaturen ▮ Die NX6600GT-TD256EZ vereint den 6600-GT-Chip mit 256 MByte Speicher – 128-MByte-Karten sind bei aktuellen Spielen auch nicht mehr zu empfehlen. Als Besonderheit hat MSI die Karte mit einer passiven Kühllösung versehen. Selbst ohne Gehäuselüfter bewegt sich die Temperatur mit gemessenen 79 Grad Celsius noch im akzeptablen Rahmen. Obwohl Overclocking nicht mehr zu empfehlen ist, machte unser Testmuster anstandslos 550/610 MHz mit (Standard: 500/500). Wenn man bedenkt, dass Sie schon für 20 Euro mehr eine rund 50 Prozent schnellere 7600 GT erhalten, ist die 6600 GT von MSI trotz der guten Ausstattung kein Schnäppchen mehr.

Asus EAX1600XT Silent:

Passiv gekühlte X1600 XT mit guten OC-Eigenschaften ▮ Asus kühlt den Grafikchip der X1600 XT komplett passiv, während die RAM-Bausteine überhaupt nicht gekühlt werden. Ein Temperatursensor fehlt und so haben wir die Temperatur mit einem externen Messfühler gemessen. 86 Grad Celsius sind da relativ bedenklich, sodass Sie die Karte nur zusammen mit einer guten Gehäuselüftung einsetzen sollten. Da die X1600 XT in **Need for Speed Most Wanted** langsamer und in **Call of Duty 2** und **F.E.A.R.** nur um durchschnittlich 16 Prozent (ohne AA/AF) schneller ist als 6600 GT, kann die Karte für Spieler lediglich als bedingt empfehlenswert eingestuft werden.

Gigabyte GV-RX16T256V-RH:

X1600 XT mit aufwändiger passiver Kühlkonstruktion ▮ Auch Gigabyte kühlt eine X1600 XT komplett passiv. Der Temperatursensor misst im 3D-Betrieb eine hohe GPU-Temperatur von 100 Grad Celsius. Diese Karte ist also auch nur mit guter Gehäusebelüftung zu betreiben! Mit 170 Euro ist die Karte für die gebotene Performance zu teuer.

Gigabyte GV-NX66T256DE:

Günstige Geforce 6600 GT mit niedrigem Speichertakt ▮ Trotz einer Speicherausstattung von 256 MByte kostet die 6600 GT von Gigabyte nur 130 Euro. Allerdings betreibt Gigabyte den Speicher nicht mit 500, sondern lediglich mit 400 MHz. Für Gelegenheitsspieler, die den PC hauptsächlich zum Arbeiten nutzen und eine lautlose Kühlung wünschen, ist die Gigabyte-Karte durchaus eine Empfehlung wert.

Gainward Bliss 7800 GS AGP:

Siehe Einzeltest, Seite 168.

Überblick über den AGP-Markt ▮ Obwohl von einigen Herstellern vorhergesagt, ist der AGP-Markt noch längst nicht tot. So hat Nvidia mit dem 7800 GS erst kürzlich einen neuen AGP-Chip herausgebracht, der auf dem G70 basiert. Wenn die Restbestände des G70 aufgebraucht sind, ist geplant, den G71 (7900 GT) für die 7800-GS-Karten zu verwenden.

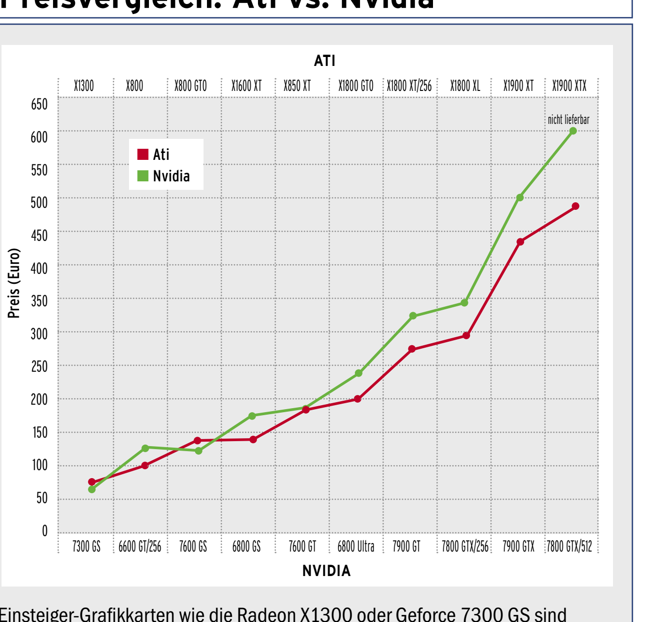
Mit einem Preis ab circa 220 Euro sind die 6800-GS-Beschleuniger um etwa 90 Euro günstiger als 7800-GS-Karten und bieten dabei weniger Performance als eine Geforce 6800 GT. Auch 6600-GT-Modelle sind noch in Stückzahlen verfügbar und bereits für rund 130 Euro zu haben. Bei Ati glaubt man, im AGP-Markt gut aufgestellt zu sein, der Bedarf an neuen High-End-Produkten sei zu gering. Die Radeon X850 XT ist einer der schnellsten von Ati verfügbaren AGP-Grafikkarten, unterstützt aber lediglich das Shader-Modell 2.0 (Preis: rund 280 Euro). Für etwa 130 Euro gibt es mit der X1600 Pro auch eine Shader-Modell-3-Karte für den AGP, die insgesamt aber zu langsam für Spiele ist.

Quintessenz:

Kopf-an-Kopf-Rennen ▮ Die neuen Nvidia-Grafikkarten mit dem 7900 GT und 7600 GT sind schnell und vergleichsweise günstig. Unverständlich bleibt jedoch, warum kein einziger Hersteller im Testfeld auf einen eigenen Kühler gesetzt hat. Der Lärmpegel der 7600 GT ist im 3D-Betrieb mit 4 Sone kaum zumutbar, während der Lüfter der 7900 GT auch im Windows-Betrieb mit gemessenen 3,1 Sone eindeutig zu laut ist. Die meisten Käufer wären sicherlich bereit, für ein Modell mit leiserem Kühler 10 bis 20 Euro mehr auszugeben.

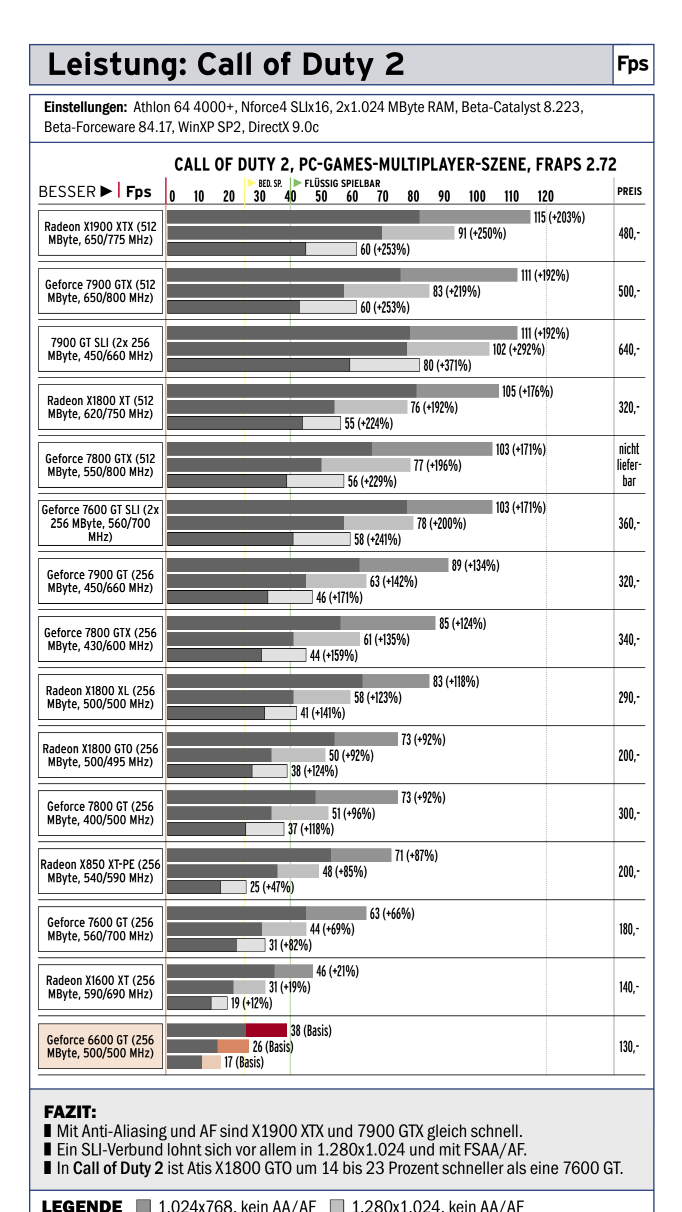
In **Call of Duty 2** lässt die X1800 XT die 7900 GT um 18 bis 21 Prozent hinter sich. Nach der Preissenkung von Ati stellt sich aber die Frage, wie lange es noch alte R520-Karten gibt. In der Preisklasse um 500 Euro liegt die X1900 XTX in **Need for Speed Most Wanted** und **Call of Duty 2** knapp vor der 7900 GTX. Dafür ist die Nvidia-Karte in **F.E.A.R.** ohne AA/AF etwas schneller. Atis X1800 GTO hat es gegen die günstigere 7600 GT nicht leicht und liegt in **Need for Speed Most Wanted** und **F.E.A.R.** hinten und gewinnt nur bei **Call of Duty 2**. (dw)

Preisvergleich: Ati vs. Nvidia



Einsteiger-Grafikkarten wie die Radeon X1300 oder Geforce 7300 GS sind kaum spieletauglich, kosten aber auch nur um die 70 Euro.

Leistung: Call of Duty 2



Anstehende Grafikkarten-Highlights

Asus Geforce 7600 GS Silent



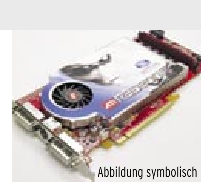
Asus bringt in diesen Tagen ein Modell der passiv gekühlten Geforce 7600 GS auf den Markt, das mit 256 MByte (UVP: 155 Euro) und 512 MByte Speicher (UVP: 170 Euro) ausgestattet ist. Des Weiteren gibt es vom selben Hersteller eine Geforce 7900 GT TOP mit eigens entwickelter Aktiv-Kühlung.

HIS X1800GTO IceQ3 Turbo



HIS stellte unlängst eine höher getaktete und 280 Euro teure Radeon X1800 GTO vor. Im Vergleich zur Standardversion taktet der Grafikchip um 20 MHz höher und wird mit 520 MHz betrieben. Erstmals setzt HIS auch den selbst entwickelten IceQ3-Kühler ein (nicht von Arctic Cooling).

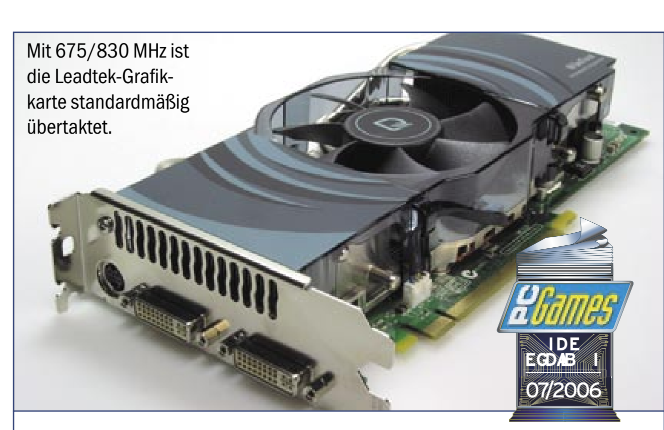
Sapphire Radeon X1900 GT



Sapphire listet die Radeon X1900 GT vor: Das Board verfügt über 36 Pixel-Shader-ALUs, zwölf Textureinheiten und ist mit 575/600 MHz getaktet (X1900 XT: 48 PS-ALUs; 625/725 MHz). Verbaut sind 256 MByte GDDR3-Speicher. Der Preis liegt inzwischen unter 300 Euro.

Abbildung symbolisch

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



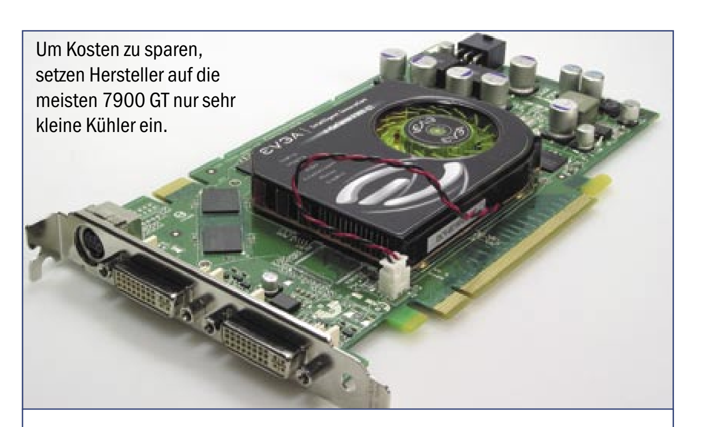
Mit 675/830 MHz ist die Leadtek-Grafikkarte standardmäßig übertaktet.

Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme

Leadtek hebt sich etwas vom Referenzdesign ab und liefert eine übertaktete 7900 GTX.

Zwar fällt die PX7900 GTX TDH Extreme von Leadtek mit einem Preis von rund 550 Euro etwas teurer aus als andere Herstellerkarten, dafür ist ein hoher Takt von 675 MHz Chip- und 830 MHz Speichertakt garantiert (Standard: 650/800). Übertakten konnten wir unser Testmuster sogar auf 690/960 MHz. Der bewährte Kühler von der 7800 GTX/512 kommt auch bei der 7900-Serie zum Einsatz und sorgt für niedrige Temperaturen (68 °C) bei nahezu geräuschloser Kühlung (0,4 bis 0,7 Sone gemessen). Dank des Fertigungsprozesses von 90 Nanometer ist die Leistungsaufnahme unseres Test-PCs um 30 Watt niedriger als mit einer 7800 GTX/512. Punkten kann Leadtek mit dem Software-Bundle, da es aktuelle Spieletitel wie **Serious Sam 2** sowie die Software Power DVD 6 enthält. Leadtek verkauft mit der Winfast PX7900 GTX TDH Extreme eine der schnellsten Nvidia-Grafikkarten auf dem Markt. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle auf den folgenden Seiten. Preis: € 550,- Preis-Leistg.: Ausreich. GESAMTWERTUNG **1,61**



Um Kosten zu sparen, setzen Hersteller auf die meisten 7900 GT nur sehr kleine Kühler ein.

Evga E-Geforce 7900 GT CO Superclocked

Höhere Taktraten sorgen bei der 7900 GT von Evga trotz des Referenzdesigns für eine Empfehlung.

Die E-Geforce 7900 GT basiert auf dem Nvidia-Referenzdesign und ist mit 256 MByte DDR3-Speicher ausgestattet. Ein modifiziertes BIOS sorgt allerdings für einen Chip- und Speichertakt von 550/790 MHz (Standard: 450/660). Über eine Lüftersteuerung verfügt die Grafikkarte nicht. Der kleine 45-mm-Lüfter erzeugt mit gemessenen 3,1 Sone relativ viel Lärm und ist nicht für Silent-PCs geeignet. Die Temperatur liegt dagegen mit gemessenen 68 Grad Celsius im grünen Bereich und lässt noch etwas Spielraum zum Übertakten. Bei unserem Testmuster war erst bei 600/950 MHz die Taktgrenze erreicht. Ein Software-Bundle sucht man vergebens – mitgeliefert sind lediglich ein S-Video-Kabel sowie mehrere Adapter. Der 3D-Beschleuniger von Evga ist um bis zu 60 Euro teurer als eine vergleichbare Karte von Gainward oder Gigabyte, dafür aber deutlich höher getaktet und um knapp 10 Prozent schneller. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle auf den folgenden Seiten. Preis: € 360,- Preis-Leistg.: Befr. GESAMTWERTUNG **2,19**



Der Einführungspreis der Geforce 7600 GT liegt bei sehr günstigen 190 Euro.

MSI NX7600GT-T2D256E

Für 190 Euro erhalten Sie eine 7600 GT, die beinahe an die Leistung einer 7800 GT herankommt.

In den Benchmarks kann sich die 7600 GT meist gegen die X1800 GTO durchsetzen und hat damit eine Empfehlung verdient. Abweichungen zum Referenzdesign sucht man bei der MSI-Karte vergebens. Ausgestattet ist die Karte mit 256 MByte DDR3-Speicher, der an ein 128-Bit-Speicherinterface angebunden ist. Getaktet wird die 7600 GT mit 560/700 MHz. Unser MSI-Testmuster hat sehr gutes Übertaktungspotenzial und schafft auch noch 650/940 MHz problemlos. Im 2D-Betrieb ist der Lüfter mit 1,3 Sone relativ leise, in 3D-Anwendungen sind 4 Sone aber nicht akzeptabel. Neben Videokabeln und Adaptern liefert man unter anderem das erstklassige Rennspiel **GT Legends** mit. Die 7600 GT von MSI ist ein würdiger Nachfolger der 6600 GT zum erschwinglichen Preis – wenn da der laute Lüfter nicht wäre. Wer einen Silent-PC hat, sollte den Kauf eines leiseren Kühlers einplanen (beispielsweise den Zalman VF700-Cu). (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle auf den folgenden Seiten. Preis: € 190,- Preis-Leistg.: Sehr gut GESAMTWERTUNG **2,34**



Ein 7800-GT-Chip, höhere Taktraten sowie 512 MByte Speicher sprechen für die Karte.

Gainward Bliss 7800 GS AGP

Besitzer eines AGP-Systems erhalten mit der 7800 GS von Gainward einen Wolf im Schafspelz.

400 Euro für die Bliss 7800 GS sind zwar kein Pappenstiel, dafür hat die Karte aber eine Menge zu bieten. Als Chip kommt der 7800 GT zum Einsatz, sodass die Karte über 40 Pixel-Shader-ALUs verfügt (7800-GS-Standard: 32). Zudem ist die Bliss mit 425/625 MHz deutlich höher getaktet als eine 7800 GT (400/500). 512 MByte RAM sind ebenfalls opulent, bringen aber nur in einigen Spielen (**Far Cry (dt.)**, **F.E.A.R.**) Leistungsvorteile bis zu 15 Prozent und auch nur bei 1.600x1.200 mit AA/AF. Der Kühler stammt von Arctic Cooling und ist mit 0,2/0,4 Sone (2D/3D) praktisch unhörbar. Die Kühlleistung ist dennoch sehr gut (64 °C GPU-Temperatur gemessen). Gainward bietet mit der Bliss 7800 GS die derzeit schnellste auf dem Markt verfügbare AGP-Grafikkarte an. Dazu ist die Karte noch sehr leise und mit 512 MByte zukunftssicher. Laut Gainward ist zudem eine „GS+"-Variante mit 7900-GT-Chip und 48 Pixel-Shader-ALUs geplant. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle auf den folgenden Seiten. Preis: € 400,- Preis-Leistg.: Ausreich. GESAMTWERTUNG **2,09**

GRAFIKKARTEN

GRAFIKKARTEN	High-End-Grafikkarten: PX7900 GTX TDH Extreme	NX7900GTX-T2D512E	Bliss 7900 GTX PCX	GV-NX79X512VB-RH	7900 GT-DVD256 Xtreme
Hersteller/Webseite	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Aopen (www.aopencom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 550,-/Ausreichend	Ca. € 490,-/Ausreichend	Ca. € 530,-/Ausreichend	Ca. € 500,-/Ausreichend	Ca. € 330,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 7900 GTX; G71	Geforce 7900 GTX; G71	Geforce 7900 GTX; G71	Geforce 7900 GTX; G71	Geforce 7900 GT; G71
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	48/8	48/8	48/8	48/8	48/8
Chiptakt (2D/3D)	275/675 MHz	275/650 MHz	275/650 MHz	275/650 MHz	450/500 MHz
Speichertakt (2D/3D)	830/830 MHz	800/800 MHz	800/800 MHz	800/800 MHz	700/700 MHz
AUSSTATTUNG	**2,00**	**2,15**	**2,15**	**2,30**	**2,75**
Speichermenge/Anbindung	512 MByte (256 Bit)	512 MByte (256 Bit)	512 MByte (256 Bit)	512 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	85-mm-Lüfter, RAM-Kühler	85-mm-Lüfter, RAM-Kühler	85-mm-Lüfter, RAM-Kühler	85-mm-Lüfter, RAM-Kühler	45-mm-Lüfter
Software/Tools	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	Power Cinema, Power2Go	U. a. Power DVD 5, Expertool	Power DVD 6	-
Spiele-Vollversionen	Serious Sam 2, TM Nations	GT Legends	Gutschein für Spiel/Software	Serious Sam 2	Second Sight, Pitfall
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel	-	S-Video-Kabel	-	-	-
Adapter	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (in/out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,22**	**2,22**	**2,22**	**2,22**	**2,27**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Nein (8 Volt)
LEISTUNG	**1,27**	**1,31**	**1,32**	**1,32**	**1,97**
Temperatur	68 °C (GPU)	65 °C (GPU)	67 °C (GPU)	67 °C (GPU)	69 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	0,4-0,7 Sone; 19-24 dB(A)	0,4-0,7 Sone; 19-24 dB(A)	0,4-0,7 Sone; 19-24 dB(A)	0,4-0,7 Sone; 19-24 dB(A)	3,1 Sone; 45 dB(A)
Leistungsaufnahme	254 Watt (ganzer PC)	254 Watt (ganzer PC)	254 Watt (ganzer PC)	254 Watt (ganzer PC)	216 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	690/960 MHz	710/980 MHz	690/960 MHz	710/940 MHz	570/880 MHz
1.024x768, kein AA/AF	82,5 Fps (Sehr gut)	82 Fps (Sehr gut)	82 Fps (Sehr gut)	82 Fps (Sehr gut)	78 Fps (Sehr gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	73,1 Fps (Sehr gut)	72,6 Fps (Sehr gut)	72,6 Fps (Sehr gut)	72,6 Fps (Sehr gut)	58,5 Fps (Gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	53,4 Fps (Gut)	53,1 Fps (Gut)	53,1 Fps (Gut)	53,1 Fps (Gut)	43 Fps (Gut)
FAZIT	+ Höhere Taktraten + Leise Kühlung − Hoher Preis GESAMT **1,61**	+ Gute Ausstattung + Leise Kühlung − Hoher Preis GESAMT **1,66**	+ Software-Bundle + Leise Kühlung − Hoher Preis GESAMT **1,67**	+ Software-Bundle + Leise Kühlung − Hoher Preis GESAMT **1,70**	+ Höhere Taktraten + Hohe Performance − Lauter Lüfter GESAMT **2,19**

GRAFIKKARTEN	High-End-Grafikkarten: E-Geforce 7900 GT CO	Bliss 7900 GT PCX	GV-NX79T256DB-RH	Mainstream-Grafikkarten: Radeon X1800 GTO	Powercolor X1800 GTO
Hersteller/Webseite	Evga (www.evga.com)	Gainward (www.gainward.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Tul (www.powercolor.com.tw)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 360,-/Befriedigend	Ca. € 300,-/Gut	Ca. € 310,-/Gut	Ca. € 240,-/Gut	Ca. € 230,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7900 GT; G71	Geforce 7900 GT; G71	Geforce 7900 GT; G71	Radeon X1800 GTO; R520	Radeon X1800 GTO; R520
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	48/8	48/8	48/8	12/8	12/8
Chiptakt (2D/3D)	550/550 MHz	450/450 MHz	450/450 MHz	500/500 MHz	500/500 MHz
Speichertakt (2D/3D)	790/790 MHz	660/660 MHz	660/660 MHz	495/495 MHz	495/495 MHz
AUSSTATTUNG	**2,85**	**2,65**	**2,75**	**2,05**	**2,15**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (2,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Kühlung	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	-	Power DVD 5, Expertool	Power DVD 6	Power DVD 6, Power Director	U. a. Power DVD, Power Director
Spiele-Vollversionen	-	-	Serious Sam 2	2 Spiele nach Wahl	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel	S-Video-Kabel	-	-	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel
Adapter	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	2x Adapter (in/out), 2x DVI-VGA	2x Adapter (in/out), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,27**	**2,27**	**2,27**	**2,17**	**2,17**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Nein (7,9 Volt)	Vorhanden; Nein (7,9 Volt)	Vorhanden; Nein (7,9 Volt)	Vorhanden; Ja (5,0-9,3 Volt)	Vorhanden; Ja (5,2-9,5 Volt)
LEISTUNG	**1,95**	**2,04**	**2,04**	**2,39**	**2,46**
Temperatur	68 °C (GPU)	61 °C (GPU)	64 °C (GPU)	71 °C (GPU); 49 °C (Umgebung)	71 °C (GPU); 49 °C (Umgebung)
Lautstärke (2D/3D)	3,1 Sone; 45 dB(A)	3,1 Sone; 45 dB(A)	3,1 Sone; 45 dB(A)	1-4,5 Sone; 31-47 dB(A)	1,2-4,2 Sone; 32-47 dB(A)
Leistungsaufnahme	219 Watt (ganzer PC)	216 Watt (ganzer PC)	212 Watt (ganzer PC)	221 Watt (ganzer PC)	216 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	600/950 MHz	600/830 MHz	570/880 MHz	560/600 MHz	560/570 MHz
1.024x768, kein AA/AF	79,1 Fps (Sehr gut)	76,5 Fps (Sehr gut)	76,5 Fps (Sehr gut)	70,5 Fps (Sehr gut)	70,5 Fps (Sehr gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	59,7 Fps (Gut)	57 Fps (Gut)	57 Fps (Gut)	43,5 Fps (Gut)	43,5 Fps (Gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	44,1 Fps (Gut)	41,5 Fps (Gut)	41,5 Fps (Gut)	32,5 Fps (Befriedigend)	32,5 Fps (Befriedigend)
FAZIT	+ Höhere Taktraten + Hohe Performance − Lauter Lüfter GESAMT **2,19**	+ OC-Eigenschaften + Niedriger Preis − Lauter Lüfter GESAMT **2,21**	+ OC-Eigenschaften + Software-Bundle − Lauter Lüfter GESAMT **2,23**	+ Leiser Lüfter (2D) + Gute Ausstattung − Hoher Preis GESAMT **2,28**	+ Leiser Lüfter (2D) + OC-Eigenschaften − Hoher Preis GESAMT **2,34**

Mainstream-Grafikkarten

GRAFIKKARTEN	NX7600GT-T2D256E	GC-X1800GTOD-VID3	Bliss 7600 GT PCX	GV-NX76T256DB-RH	E-Geforce 7600 GT
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Gecube (www.gecube.com)	Gainward (www.gainward.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Evga (www.evga.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/Sehr gut	Ca. € 230,-/Gut	Ca. € 200,-/Sehr gut	Ca. € 180,-/Sehr gut	Ca. € 200,-/Sehr gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7600 GT; G73	Radeon X1800 GTO; R520	Geforce 7600 GT; G73	Geforce 7600 GT; G73	Geforce 7600 GT; G73
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/5	12/8	24/5	24/5	24/5
Chiptakt (2D/3D)	560/560 MHz	500/500 MHz	560/560 MHz	560/560 MHz	600/600 MHz
Speichertakt (2D/3D)	700/700 MHz (PC Games SPAR TIPP 07/2006)	495/495 MHz	700/700 MHz	700/700 MHz	780/780 MHz
AUSSTATTUNG	**2,45**	**2,25**	**2,70**	**2,75**	**2,85**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	Dual-Link-DVI, Single-Link-DVI	2x Dual-Link-DVI	Dual-Link-DVI, Single-Link-DVI	Dual-Link-DVI, Single-Link-DVI	Dual-Link-DVI, Single-Link-DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	45-mm-Lüfter	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter	45-mm-Lüfter
Software/Tools	Power Cinema, Power2Go,	Power DVD 5, Power Director	U. a. Power DVD 5, Expertool	Power DVD 6	-
Spiele-Vollversionen	GT Legends	Delta Force Xtreme	-	Serious Sam 2	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Videokabel	S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	-	-	S-Video-Kabel
Adapter	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	2x Adapter (in/out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,22**	**2,17**	**2,22**	**2,22**	**2,22**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Ja (5,5-9,3 Volt)	Vorhanden; Ja (5,4-9,9 Volt)	Vorhanden; Ja (5,5-9,3 Volt)	Vorhanden; Ja (5,5-9,3 Volt)	Vorhanden; Ja (5,5-9,3 Volt)
LEISTUNG	**2,35**	**2,46**	**2,35**	**2,35**	**2,35**
Temperatur	65 °C (GPU)	71 °C (GPU); 49 °C (Umgebung)	65 °C (GPU)	65 °C (GPU)	65 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	1,3-4 Sone; 34-48 dB(A)	1,2-4,5 Sone; 32-47 dB(A)	1,3-4 Sone; 34-48 dB(A)	1,3-4 Sone; 34-48 dB(A)	1,3-4 Sone; 34-48 dB(A)
Leistungsaufnahme	203 Watt (ganzer PC)	216 Watt (ganzer PC)	203 Watt (ganzer PC)	203 Watt (ganzer PC)	201 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	650/940 MHz	560/570 MHz	670/870 MHz	630/920 MHz	640/900 MHz
1.024x768, kein AA/AF	68,5 Fps (Sehr gut)	70,5 Fps (Sehr gut)	68,5 Fps (Sehr gut)	68,5 Fps (Sehr gut)	69,8 Fps (Sehr gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	45 Fps (Gut)	43,5 Fps (Gut)	45 Fps (Gut)	45 Fps (Gut)	46,3 Fps (Gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	33 Fps (Befriedigend)	32,5 Fps (Befriedigend)	33 Fps (Befriedigend)	33 Fps (Befriedigend)	34,5 Fps (Befriedigend)
FAZIT	+ Preis/Leistung + Gute Ausstattung − Lauter Lüfter (3D) GESAMT **2,34**	+ Leiser Lüfter (2D) + OC-Eigenschaften − Hoher Preis GESAMT **2,36**	+ Preis/Leistung + OC-Eigenschaften − Lauter Lüfter (3D) GESAMT **2,39**	+ Preis/Leistung + Gute Ausstattung − Lauter Lüfter (3D) GESAMT **2,40**	+ Höhere Taktraten − Kein Software-Bundle − Lauter Lüfter (3D) GESAMT **2,45**

Silent-Grafikkarten

GRAFIKKARTEN	Bliss 7800 GS AGP	NX6600GT-TD256EZ	EAX1600XT Silent	GV-RX16T256V-RH	GV-NX66T256DE
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/Ausreichend	Ca. € 160,-/Befriedigend	Ca. € 150,-/Befriedigend	Ca. € 170,-/Befriedigend	Ca.€ 130,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7800 GS; G70	Geforce 6600 GT; NV43	Radeon X1600 XT; RV530	Radeon X1600 XT; RV530	Geforce 6600 GT; NV43
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	40/6	8/3	12/5	12/5	8/3
Chiptakt (2D/3D)	275/425 MHz	300/500 MHz	587/587 MHz	587/587 MHz	300/500 MHz
Speichertakt (2D/3D)	625/625 MHz (PC Games IDEE EGDAB 07/2006)	500/500 MHz	693/693 MHz	693/693 MHz	400/400 MHz
AUSSTATTUNG	**2,30**	**2,40**	**2,35**	**2,45**	**2,85**
Speichermenge/Anbindung	512 MByte (256 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	DDR3 (2,0 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	2x DVI	VGA, DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Passive Kühlung, RAM-Kühler	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung
Software/Tools	U. a. Power DVD 5, Expertool	Star Cinema, Star2Go, MSI-Tools	Asus-Tools	U. a. Power DVD 6, V-Tuner 2	Power DVD 6, V-Tuner 2
Spiele-Vollversionen	Gutschein für Spiel/Software	Juiced	U. a. Xpand Rally, Savage	Xpand Rally	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Videokabel	-	S-Video-Kabel	-	-	-
Adapter	Adapter (TV-Out), 2x DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA	Adapter (in/out), DVI-VGA	Adapter (in/out), DVI-VGA	Adapter (TV-Out), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,20**	**2,47**	**2,32**	**2,22**	**2,47**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig (abschaltbar)	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Ja (7,7-9,7 Volt)	Vorhanden; Passiv	Nicht vorhanden; Passiv	Vorhanden; Passiv	Vorhanden; Passiv
LEISTUNG	**1,98**	**2,99**	**3,07**	**3,12**	**3,11**
Temperatur	65 °C (GPU)	79 °C (GPU); 67 °C (Umgebung)	86 °C (externes Messgerät)	100 °C (GPU); 90 °C (Umgebung)	80 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	0,2-0,4 Sone; 22-26 dB(A)	0 Sone; 0 dB(A)	0 Sone; 0 dB(A)	0 Sone; 0 dB(A)	0 Sone; 0 dB(A)
Leistungsaufnahme	209 Watt (ganzer PC)	203 Watt (ganzer PC)	205 Watt (ganzer PC)	207 Watt (ganzer PC)	201 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	510/725 MHz	550/610 MHz	660/770 MHz	640/840 MHz	570/500 MHz
1.024x768, kein AA/AF	AGP-Karte (nicht vergleichbar)	51,5 Fps (Gut)	48,2 Fps (Gut)	48,2 Fps (Gut)	46,3 Fps (Gut)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	AGP-Karte (nicht vergleichbar)	24,6 Fps (Befriedigend)	27,1 Fps (Befriedigend)	27,1 Fps (Befriedigend)	22,1 Fps (Ausreichend)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	AGP-Karte (nicht vergleichbar)	16,7 Fps (Ausreichend)	19,7 Fps (Ausreichend)	19,7 Fps (Ausreichend)	15,1 Fps (Ausreichend)
FAZIT	+ Lüfter kaum hörbar + Gutes Software-Bundle + 512 MByte Speicher GESAMT **2,09**	+ Passive Kühlung + Gute Kühlleistung − Performance GESAMT **2,77**	+ Passive Kühlung + OC-Eigenschaften − Hohe Temperatur GESAMT **2,78**	+ Lautlose Kühlung − Preis − Hohe Temperatur GESAMT **2,81**	+ Lautlose Kühlung + Relativ günstig − Niedriger Speichertakt GESAMT **2,93**

Volles Craft-Paket!

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC GAMES mit DVD – 3 Ausgaben plus ein ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!

Vario Pad „World Of Warcraft - Horde“

Vario Pad „World Of Warcraft - Allianz“

33% SPAREN + WOW-VARIO-PAD GRATIS

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eines ankreuzen):

- Vario Pad „World of Warcraft - Horde“ (Art.-Nr.: 002993)
- Vario Pad „World of Warcraft - Allianz“ (Art.-Nr.: 002994)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

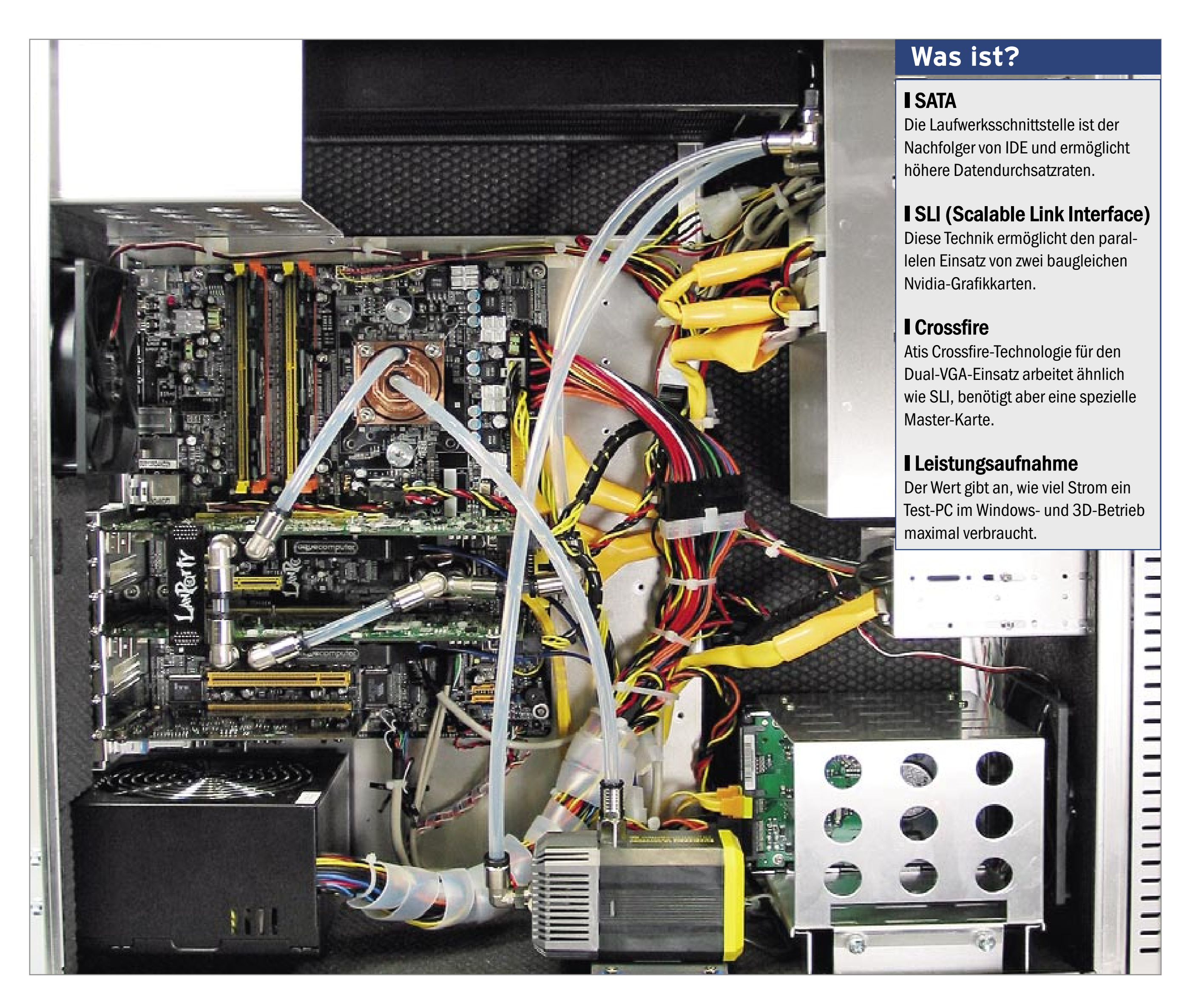
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 18



Was ist?

SATA
Die Laufwerksschnittstelle ist der Nachfolger von IDE und ermöglicht höhere Datendurchsatzraten.

SLI (Scalable Link Interface)
Diese Technik ermöglicht den parallelen Einsatz von zwei baugleichen Nvidia-Grafikkarten.

Crossfire
Atis Crossfire-Technologie für den Dual-VGA-Einsatz arbeitet ähnlich wie SLI, benötigt aber eine spezielle Master-Karte.

Leistungsaufnahme
Der Wert gibt an, wie viel Strom ein Test-PC im Windows- und 3D-Betrieb maximal verbraucht.

Neue Spiele-PCs

Das Angebot der Komplett-PC-Hersteller ist enorm. Wir haben daher für Sie aktuelle High-End-Spiele-PCs für Sie in unser Testlabor geschickt.

Die drei wichtigsten Eckpunkte aktueller PC-Systeme für den Heimeinsatz sind Spieleleistung, Lautstärkeentwicklung und Erweiterbarkeit. Soll das neue System auch auf Netzwerkpartys zum Einsatz kommen, so ist darüber hinaus auch die Transportfähigkeit von Interesse – hier bietet sich vor allem das System von Shuttle an.

Wer jetzt glaubt, ein schneller und leiser Spiele-PC ist nur für weit über 4.000 Euro zu haben, täuscht sich. Hardware4u und PC-World liefern die beiden leisesten Systeme im Test ab und überzeugen mit einem fast konkurrenzlosen Preis-Leistungs-Verhältnis. Diese beiden Rechner finden Sie in den Einzeltests auf der folgenden Doppelseite, alle anderen PCs des Testfeldes stellen wir im Folgenden vor.

Alienware Aurora 7500 FX-60:

High-End-Spieleleistung zum High-End-Preis ▮ Der Aurora kommt im Alienware-typischen Design daher – das massive Stahlgehäuse ist von einer futuristischen Plastikabdeckung umschlossen. Bei diesem Tower befinden sich sämtliche Laufwerke hinter einer großen Plastiktür. Am Boden der Frontpartie sind vier USB-Ports eingelassen, weitere Front-Anschlüsse fehlen. Das Plastikkleid wird der restlichen Verarbeitung des PCs nicht gerecht: Die Tür macht keinen soliden Eindruck und der Verschlussmechanismus arbeitet nicht immer präzise. Hinter der etwas umständlich zu öffnenden Seitentür kommen dann aber die Stärken des Aurora zum Vorschein: Die Verkabelung ist sorgfältig gelöst, zwei Gehäuselüfter sorgen neben dem Netzteil für genügend Frischluft. Die Lautstärkeentwicklung in 2D ist trotz der Zusatzlüfter mit 1,9 Sone kaum hörbar. Im 3D-Betrieb drehen allerdings unter anderem die Grafikkartenlüfter hoch und die Geräuschbelastung steigt auf 2,4 Sone – das ist zwar laut, aber noch nicht störend. Für sehr gute Spieleleistung sorgen neben dem Athlon 64 FX-60 zwei Nvidia Geforce 7900 GTX. Die Karten mit jeweils 512 MByte RAM sind mit 665 MHz (GPU) und 815 MHz DDR (Speicher) etwas höher getaktet als herkömmliche 7900-GTX-Karten. Zusätzlich zur sehr guten Spieleleistung überzeugt auch die Festplatten-Performance: Neben einer großen Storage-Platte mit 500 GByte kommen zwei 160-GByte-Festplatten im RAID-0-Betrieb zum Einsatz. Diese haben eine gute Zugriffszeit von rund 13 Millisekunden und eine sehr gute Datenübertragung (Lesen) von 99 MByte/s. Größtes Manko beim Alienware-PC ist neben dem Plastikkleid des Gehäuses der hohe Preis von 5.000 Euro. Immerhin: Alienware hat sich offenbar unsere Kritik aus füheren Tests zu Herzen genommen und die Lautstärke reduziert.

PC-Spezialist Supernova Evo II:

Dual-VGA-Power mit viel Speicher ▮ Der Evo II ist ähnlich wie der Aurora von Alienware konzipiert: Ein FX-60 sorgt im Zusammenspiel mit zwei Geforce 7900 GTX (GPU: 650 MHz, Speicher: 800 MHz DDR) für sehr gute Spieleleistungen. Als Gehäuse verwendet PC-Spezialist den Thermaltake Armor. Dieses massive Stahlgehäuse verfügt über ein Seitenfenster und frei positionierbare Einbauschächte. Nervig: Statt einer Tür besitzt das Armor zwei halboffene Klappen, die lediglich als Design-Gimmick anzusehen und jedes Mal einzeln zu öffnen und schließen sind. Die Belüftung des Gehäuses übernehmen zwei ungeregelte 120-mm-Lüfter, die unter dem Netzteil und vor den Festplatten sitzen. Positiv: Als CPU-Kühler kommt ein Zalman CNPS-9500 LED zum Einsatz. Dieser High-End-Kupferkühler ist mit Heatpipes ausgerüstet und bläst die Luft zum hinteren 120-mm-Lüfter. Das an sich durchdachte Belüftungskonzept sorgt im 2D-Betrieb trotzdem für 2,4 Sone – hörbar, aber noch nicht störend. Im 3D-Betrieb drehen die Lüfter richtig auf, der PC ist mit 3,2 Sone deutlich zu vernehmen und nervig. Mit insgesamt 4 GByte Hauptspeicher, auf alle vier Speicherbänke verteilt, liefert der Evo II genug Reserven auch für speicherintensive Spiele und Anwendungen – selbst Photoshop läuft mit dieser Speicherausstattung gut. Positiv: Neben einer Storage-Festplatte mit 300 GByte kommen zwei 150-GByte-Festplatten im RAID-0 zum Einsatz, die mit einer sehr guten Zugriffszeit von 8,5 ms und einem sehr guten Datendurchsatz (Lesen) von 115 MByte/s überzeugen. Der Supernova Evo II verliert gegenüber dem Alienware-PC durch die etwas höhere Lautstärke und die geringere Spieleleistung an Boden. In Anbetracht der Verarbeitung und der Speicherausstattung ist der Preis von 4.400 Euro noch vertretbar. Kunden aus Österreich können den PC direkt beim Hersteller Digital Inc. (www.digital-inc.at) bestellen.

Atelco 4gamez! Athlon 64 FX-60 Crossfire:

CF-System mit guter Preis-Leistung ▮ Dass es sich bei diesem System tatsächlich um einen Crossfire-PC handelt, hört man schon beim Einschalten: Hier drehen die beiden Ati-Grafikkarten voll auf und machen mit weit über 4 Sone auf sich aufmerksam. Erst in Windows drosseln die Karten auf annehmbare 1,9 Sone. Im 3D-Betrieb ist der Computer allerdings mit 3,8 Sone deutlich hörbar und sehr störend. Hier sollte Atelco das Belüftungskonzept noch verfeinern, da beispielsweise der 80-mm-Lüfter in der Gehäusefront vor den Festplatten mangels Luftöffnung kaum kalte Luft anzieht. Ansonsten ist das Stahlgehäuse solide, die massive Tür (ohne Schloss) ist wesentlich wertiger gefertigt als bei Alienware. Dank der beiden X1900-XT-Crossfire-Karten und des Athlon 64 FX-60 ist die Spieleleistung des PCs sehr gut. Anders als bei Nvidia, wo man den Monitor direkt an eine Karte angeschließt, benötigt man bei Ati ein spezielles Y-Kabel, das die beiden Grafikkarten miteinander verbindet. Atelco verwendet beim Crossfire-PC ebenfalls ein RAID-0-System. Die beiden Samsung-SATA-II-Festplatten haben eine noch gute Zugriffszeit von 14,3 Millisekunden und eine sehr gute Übertragungsrate (Lesen) von 115 MByte/s. Für circa 2.900 Euro ist der Cross-

Kaufberatung

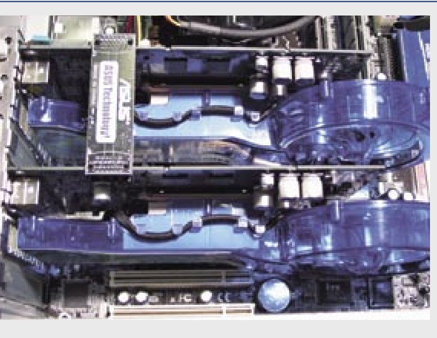
Beim Erwerb eines Spiele-PCs sollten Sie diese Punkte beachten:

■ Wer braucht SLI?
Falls Sie ein TFT-Panel mit einer maximalen Auflösung von 1.024x768 besitzen, können Sie SLI getrost vergessen, da die Mehrleistung der zwei Grafikkarten im SLI-Betrieb oft erst ab 1.280x1.024 mit 2x AA und 4:1 AF sinnvoll ist. Ein wichtiges Kriterium ist übrigens nicht nur die maximale Fps-Leistung, sondern auch die Minimum-Leistung. Achten Sie auf diese Angabe in der Testtabelle – sie entlarvt Engpässe.

■ Festplatten mit RAID
Einige Testsysteme verfügen über zwei Festplatten, welche im RAID-0 (Strip) laufen. Dabei befinden sich alle Daten auf zwei Datenträgern. Dies bringt mehr Datentransfer-Performance, allerdings gehen alle gespeicherten Daten bei einem Defekt eines einzelnen Laufwerks verloren.

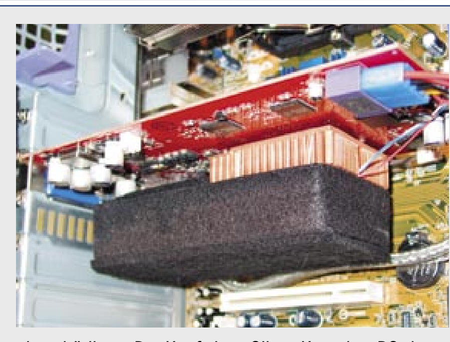
■ Lautstärke
Zu Systemen über 3 Sone sollten Sie nur greifen, wenn der PC ausschließlich als Spiele-Plattform dient und idealerweise Kopfhörer im Einsatz sind. Systeme, die leiser als 1 Sone sind, kann man dagegen kaum hören – sie sind somit auch für das Wohnzimmer geeignet.

SLI (Nvidia) und Crossfire (Ati)



SLI und Crossfire ermöglichen den Einsatz von zwei Grafikkarten zur Berechnung des Bildschirminhalts. Voraussetzungen: ein kompatibles Mainboard und eine ausreichende Stromversorgung. Bei Nvidia ist SLI auf einer SLI-Platine mit zwei baugleichen Karten nutzbar. Bei Ati benötigt man für den Crossfire-Betrieb eine Crossfire-fähige normale Grafikkarte („Crossfire ready"), eine spezielle Crossfire-Edition-Karte und ein entsprechendes Mainboard. Unsere Tests zeigen, dass Dual-VGA-Lösungen in der Regel nur sinnvoll sind, wenn ein Spiel in einer hohen Auflösung mit eingeschaltetem AA und AF läuft. Bei Auflösungen unter 1.280x1.024 ist diese Technik nicht sinnvoll. Weitere Mankos sind der hohe Stromverbrauch und die enorme Abwärme: SLI- und Crossfire-Systeme sind nur mit großem Aufwand leise zu kühlen.

Silent-PCs von der Stange?



Die Konzeption eines leisen PCs setzt viel Fachwissen voraus – nur leise und langsame Lüfter einzubauen, hilft hier nicht weiter. Im schlimmsten Fall können Sie nämlich so Ihre teure Hardware durch zu hohe Temperaturen beschädigen. Der Kauf eines Silent-Komplett-PCs hat daher einige Vorteile. So geben die Hersteller der Systeme Garantie auf die von ihnen vorgenommenen Modifikationen, bei Instabilitäten oder Defekten bessern sie also nach. Der erhöhte Produktions- und Forschungsaufwand hat allerdings seinen Preis. In der Regel kosten Silent-Systeme etwa fünf bis zehn Prozent mehr als vergleichbare Standard-PCs. Allerdings muss man hier auch berücksichtigen, dass die Montage der speziellen Lösungen besonders im Wasserkühlungsbereich sehr aufwändig ist.

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



Direkt neben dem Wärmetauscher im Deckel ist ein schicker Ausgleichsbehälter.

Hardware4u Gamers Dream Rev 2.1 SLI

Hardware4u bietet mit dem Gamers Dream einen wassergekühlten und leisen Komplett-PC.

Die Wasserkühlung des Gamers Dream stammt von Aqua-Computer. Neben einem Triple-Radiator kommen eine 12-Volt-Pumpe und verschiedene Kühlblöcke für die CPU und den Chipsatz zum Einsatz. Eine zentrale Steuerung (Aquaero) dirigiert die Wasserkühlung und die Wärmetauscher-Lüfter. Dank der Kühlreserven ist eine Übertaktung der AMD-Opteron-170-CPU von 2 auf 2,7 GHz und der Geforce-7900-GTX-Grafikkarten (GPU: 690 MHz) ohne Probleme möglich. Neben der sehr guten Spieleleistung überzeugt das System auch durch die sehr niedrige Geräuschentwicklung von 0,6 Sone (Windows) und 0,8 Sone (3D). Ein Manko des Systems ist der Platzbedarf der Wasserkühlung, diese blockiert einen 5,25-Zoll- und zwei 3,5-Zoll-Steckplatz. Ebenfalls störend ist die beige Farbe der Laufwerke, diese passt überhaupt nicht zum Edel-Look des PCs. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle

Preis: € 3.600,- Preis-Leistg.:

GESAMTWERTUNG **1,66**

fire-Komplett-PC von Atelco ein faires Angebot.

Arlt Mr. Gamer Ati X1900 XTX:

Rundum-glücklich-Paket für Einsteiger ▮ Der Arlt-PC ist mit einer einzelnen Radeon XT1900 XTX ausgestattet. In Kombination mit dem Athlon 64 X2 4800+ liefert dieses System gute Spieleleistungen. Selbst bei einer Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten laufen Spiele noch flüssig. Etwas knapp bemessen ist der Arbeitsspeicher: 1 GByte ist zwar für aktuelle Spiele ausreichend, beim Upgrade empfehlen wir aber den kompletten Austausch gegen 1-GByte-Module. Als Festplatte kommt ein Modell von Seagate mit 500 GByte zum Einsatz, diese bietet eine gute Zugriffszeit von 13,8 ms und einen (für eine Festplatte) noch guten Datentransfer von 51 MByte/s. Positiv: Dank der aufeinander abgestimmten Belüftung ist der PC im Windows-Betrieb mit 1,6 Sone kaum hörbar. Im 3D-Betrieb erzeugt der Computer zwar eine Lautstärkebelastung von 2,6 Sone, die ist aber noch nicht störend. Das Gehäuse mit Seitenfenster verfügt über einen markanten 140-mm-Lüfter. Nervig: Wie der Armor verfügt der Aeroengine II über zwei Flügeltüren, die keinen praktischen Nutzen haben. Für 2.200 Euro ist der Arlt-PC eine gutes Angebot.

Shuttle XPC P 2500G:

Kompakter Mini-PC mit guter Spieleleistung ▮ Mit seiner kompakten Bauweise ist der Shuttle-PC der ideale Begleiter für Netzwerkpartys. Der PC ist mit einem Athlon 64 FX-60 und einer X1900 XTX ausgestattet. Diese Kombination ermöglicht gute bis sehr gute Spieleleistungen. Erfreulich: Trotz der geringen Abmessungen hat es Shuttle geschafft, die Betriebslautstärke im Griff zu behalten. Im 2D-Betrieb ist der Computer mit 1,4 Sone kaum hörbar, im 3D-Betrieb steigt die Lautstärkebelastung auf 2,9 Sone – dies ist zwar hörbar, aber noch nicht störend. Als Festplatte findet ein SATA-II-Modell mit 250 GByte Verwendung. Die Zugriffszeit ist mit 14,6 ms noch gut, der Datentransfer (Lesen) mit 62 MByte/s ebenfalls. Positiv: Zwar sind beide Speicherbänke des Shuttle belegt, hier verwendet der Hersteller allerdings 1-GByte-Module – dies reicht für alle aktuellen Spiele völlig aus. Neben der begrenzten Erweiterbarkeit ist der Preis von 3.400 Euro das größte Manko des Systems.

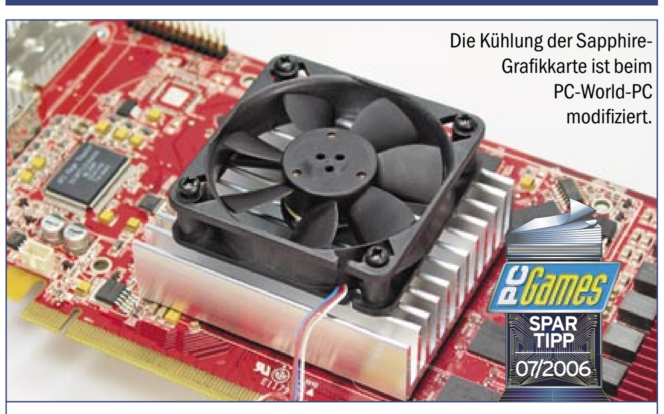
Pctweaker Xblade Diamond:

Übertaktetes „Budget"-System ▮ Pctweaker kitzelt aus dem verbauten Athlon 64 X2 3800+ (originaler Takt 2 GHz) 2,5 GHz heraus. Zusätzlich verwendet der Hersteller DDR500-Speicher, sodass HT und Speichertakt synchron bei 250 MHz DDR laufen. Dieses Leistungsplus macht sich zwar sofort im Windows-Betrieb durch sehr geringe Latenzen bemerkbar, die Spieleleistung des PCs profitiert aber nicht davon. Dennoch ist die Spieleleistung gut. Unser Tipp: Interessenten sollten später eine zweite Grafikkarte nachrüsten, da das Board SLI-fähig ist. Ein Manko der Übertaktung ist der erhöhte Anspruch an die Kühlung. Zwar bietet der solide und durchdachte Stacker II optimale Voraussetzungen für ein gutes Kühlkonzept, die ungedrosselten Lüfter sorgen aber im 2D- und 3D-Betrieb für einen störenden Geräuschpegel von 3,8 Sone. Laut Hersteller Pctweaker soll dieses Problem allerdings schon in der nächsten Revision mit überarbeiteten und gedrosselten Lüftern behoben werden. Für 1.500 Euro ist der PC ein gutes Angebot. Ohne die Lautstärkeprobleme wäre dieser PC ein Kandidat für den Preis-Leistungs-Award gewesen.

Fazit:

Hardware4u und PC-World holen sich den Testsieg ▮ Dass ein schneller PC auch leise sein kann, haben PC-World und Hardware4u gezeigt. Allerdings sind fast alle Systeme verhältnismäßig teuer. Wer Grafikpower haben will, findet in den Dual-VGA-Systemen eine gute Lösung. Allerdings bieten diese erst in hohen Auflösungen ab 1.280x1.024 mit hohen Details und AA/AF deutliche Vorteile gegenüber Single-GPU-Systemen. Darüber hinaus sind PCs mit zwei Grafikkarten nur mit aufwändigen Kühllösungen wirklich ruhig zu stellen. Wer schnell und leise zocken will, greift zum PC von Hardware4u. Wer einen geräuscharmen PC mit guter Spieleleistung will, nimmt den extrem leisen PC von PC-World. Und wem die Lautstärke egal ist, der findet bei Pctweaker ein spieletaugliches Angebot. (lc)

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



Die Kühlung der Sapphire-Grafikkarte ist beim PC-World-PC modifiziert.

PC-World Whisperpower Athlon64 X2

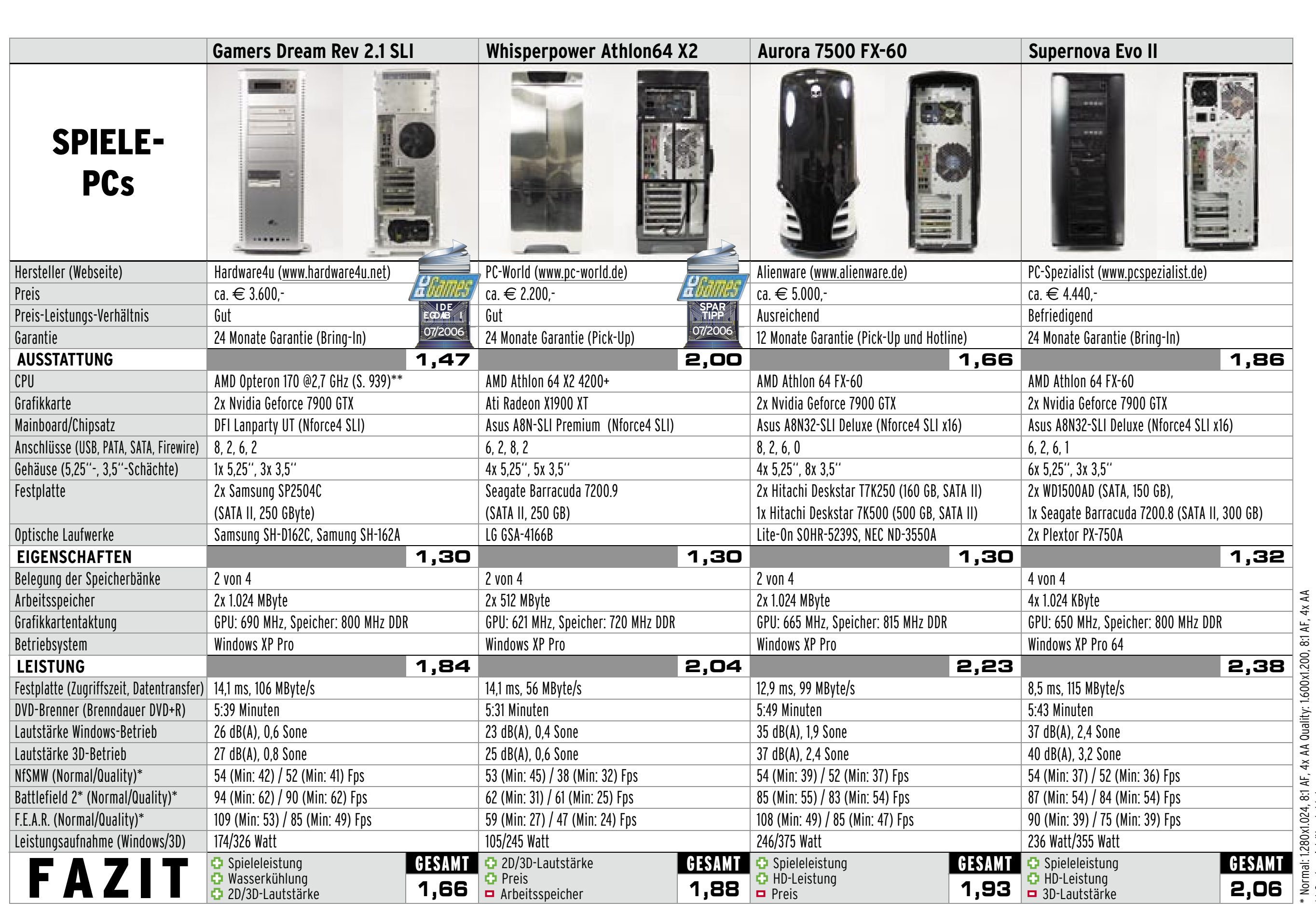
Wer einen extrem leisen PC will, aber keine Lust auf Wasserkühlung hat, sollte den PC-World-PC wählen.

C-World hat die X1900 XT von Sapphire mit einer speziellen Kühllösung versehen, die wesentlich leiser als die Standard-Hardware ist. Auch der große Thermalright-CPU-Kühler wurde verändert und mit einer eigenen Lüftersteuerung ausgerüstet. Das Resultat ist eine sehr niedrige Geräuschentwicklung von 0,4 Sone (Windows) und 0,6 Sone (3D). Zusammen mit der High-End-Grafikkarte sorgt der Athlon 64 X2 4200+ für noch gute Spieleleistungen. Einziges Manko des PCs ist die Erweiterbarkeit: Die Ati-Grafikkarte steckt auf einem SLI-Mainboard von Asus. Wer zwei Karten einsetzen will, tauscht das Mainboard oder kauft zwei Nvidia-Karten. Positiv: Die Stromaufnahme ist mit 105 Watt (Windows) und 245 Watt (3D) gut. Der Whisperpower bietet gute Leistung zu einem fairen Preis und ist eine Empfehlung für alle, die ein leises Allroundsystem suchen. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle

Preis: € 2.000,- Preis-Leistg.: Gut

GESAMTWERTUNG **1,88**



SPIELE-PCs	Gamers Dream Rev 2.1 SLI	Whisperpower Athlon64 X2	Aurora 7500 FX-60	Supernova Evo II
Hersteller (Webseite)	Hardware4u (www.hardware4u.net)	PC-World (www.pc-world.de)	Alienware (www.alienware.de)	PC-Spezialist (www.pcspezialist.de)
Preis	ca. € 3.600,-	ca. € 2.200,-	ca. € 5.000,-	ca. € 4.440,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Ausreichend	Befriedigend
Garantie	24 Monate Garantie (Bring-In)	24 Monate Garantie (Pick-Up)	12 Monate Garantie (Pick-Up und Hotline)	24 Monate Garantie (Bring-In)
AUSSTATTUNG	**1,47**	**2,00**	**1,66**	**1,86**
CPU	AMD Opteron 170 @2,7 GHz (S. 939)**	AMD Athlon 64 X2 4200+	AMD Athlon 64 FX-60	AMD Athlon 64 FX-60
Grafikkarte	2x Nvidia Geforce 7900 GTX	Ati Radeon X1900 XT	2x Nvidia Geforce 7900 GTX	2x Nvidia Geforce 7900 GTX
Mainboard/Chipsatz	DFI Lanparty UT (Nforce4 SLI)	Asus A8N-SLI Premium (Nforce4 SLI)	Asus A8N32-SLI Deluxe (Nforce4 SLI x16)	Asus A8N32-SLI Deluxe (Nforce4 SLI x16)
Anschlüsse (USB, PATA, SATA, Firewire)	8, 2, 6, 2	6, 2, 8, 2	8, 2, 6, 0	6, 2, 6, 1
Gehäuse (5,25"-, 3,5"-Schächte)	1x 5,25", 3x 3,5"	4x 5,25", 5x 3,5"	4x 5,25", 8x 3,5"	6x 5,25", 3x 3,5"
Festplatte	2x Samsung SP2504C (SATA II, 250 GByte)	Seagate Barracuda 7200.9 (SATA II, 250 GB)	2x Hitachi Deskstar T7K250 (160 GB, SATA II) 1x Hitachi Deskstar 7K500 (500 GB, SATA II)	2x WD1500AD (SATA, 150 GB), 1x Seagate Barracuda 7200.8 (SATA II, 300 GB)
Optische Laufwerke	Samsung SH-D162C, Samsung SH-162A	LG GSA-4166B	Lite-On SOHR-5239S, NEC ND-3550A	2x Plextor PX-750A
EIGENSCHAFTEN	**1,30**	**1,30**	**1,30**	**1,32**
Belegung der Speicherbänke	2 von 4	2 von 4	2 von 4	4 von 4
Arbeitsspeicher	2x 1.024 MByte	2x 512 MByte	2x 1.024 MByte	4x 1.024 KByte
Grafikkartentaktung	GPU: 690 MHz, Speicher: 800 MHz DDR	GPU: 621 MHz, Speicher: 720 MHz DDR	GPU: 665 MHz, Speicher: 815 MHz DDR	GPU: 650 MHz, Speicher: 800 MHz DDR
Betriebsystem	Windows XP Pro	Windows XP Pro	Windows XP Pro	Windows XP Pro 64
LEISTUNG	**1,84**	**2,04**	**2,23**	**2,38**
Festplatte (Zugriffszeit, Datentransfer)	14,1 ms, 106 MByte/s	14,1 ms, 56 MByte/s	12,9 ms, 99 MByte/s	8,5 ms, 115 MByte/s
DVD-Brenner (Brenndauer DVD+R)	5:39 Minuten	5:31 Minuten	5:49 Minuten	5:43 Minuten
Lautstärke Windows-Betrieb	26 dB(A), 0,6 Sone	23 dB(A), 0,4 Sone	35 dB(A), 1,9 Sone	37 dB(A), 2,4 Sone
Lautstärke 3D-Betrieb	27 dB(A), 0,8 Sone	25 dB(A), 0,6 Sone	37 dB(A), 2,4 Sone	40 dB(A), 3,2 Sone
NfSMW (Normal/Quality)*	54 (Min: 42) / 52 (Min: 41) Fps	53 (Min: 45) / 38 (Min: 32) Fps	54 (Min: 39) / 52 (Min: 37) Fps	54 (Min: 37) / 52 (Min: 36) Fps
Battlefield 2* (Normal/Quality)*	94 (Min: 62) / 90 (Min: 62) Fps	62 (Min: 31) / 61 (Min: 25) Fps	85 (Min: 55) / 83 (Min: 54) Fps	87 (Min: 54) / 84 (Min: 54) Fps
F.E.A.R. (Normal/Quality)*	109 (Min: 53) / 85 (Min: 49) Fps	59 (Min: 27) / 47 (Min: 24) Fps	108 (Min: 49) / 85 (Min: 47) Fps	90 (Min: 39) / 75 (Min: 39) Fps
Leistungsaufnahme (Windows/3D)	174/326 Watt	105/245 Watt	246/375 Watt	236 Watt/355 Watt
FAZIT	+ Spieleleistung + Wasserkühlung + 2D/3D-Lautstärke GESAMT **1,66**	+ 2D/3D-Lautstärke + Preis – Arbeitsspeicher GESAMT **1,88**	+ Spieleleistung + HD-Leistung – Preis GESAMT **1,93**	+ Spieleleistung + HD-Leistung – 3D-Lautstärke GESAMT **2,06**

* Normal: 1.280x1.024, 8:1 AF, 4x AA Quality: 1.600x1.200, 8:1 AF, 4x AA
** System ist übertaktet

SPIELE-PCs	4gamez! Athlon64 FX-60 Crossfire	Mr. Gamer Ati X1900 XTX	XPC P 2500G	Xblade Diamond
Hersteller (Webseite)	Atelco (www.atelco.de)	Arlt (www.arlt.com)	Shuttle (www.shuttle.com)	Pctweaker (www.pctweaker.de)
Preis	ca. € 2.900,-	ca. € 2.200,-	ca. € 3.400,-	ca. € 1.500,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
Garantie	60 Monate Garantie (Bring-In)	24 Monate Garantie (Bring-In)	24 Monate Garantie (Pick-Up)	24 Monate Garantie (Bring-In)
AUSSTATTUNG	**1,91**	**1,92**	**2,33**	**1,96**
CPU	AMD Athlon 64 FX-60	AMD Athlon 64 X2 4800+	AMD Athlon 64 FX-60 (S. 939)	AMD Athlon 64 X2 3800+ @ 2,5 GHz**
Grafikkarte	2x Ati Radeon X1900 XT Crossfire	Ati Radeon X1900 XTX	Ati Radeon X1900 XTX	Nvidia Geforce 7900 GT
Mainboard/Chipsatz	Asus A8R32-MVP-Deluxe (Ati RD580)	Asus A8R-MVP (Ati RD480)	Shuttle FN25 (Nforce4 Ultra)	MSI K8N Diamond Plus (Nforce4 SLI)
Anschlüsse (USB, PATA, SATA, Firewire)	6, 2, 6, 1	6, 2, 4, 2	6, 1, 4, 2	10, 2, 6, 2
Gehäuse (5,25"-, 3,5"-Schächte)	5x 5,25", 5x 3,5"	4x 5,25", 8x 3,5"	1x 5,25", 3x 3,5"	6x 5,25", 4x 3,5"
Festplatte	2x Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	Seagate Barracuda 7200.9 (SATA II, 500 GB)	Samsung SP2504C (SATA II, 250 GByte)	Seagate Barracuda 7200.9 (SATA II, 250 GB)
Optische Laufwerke	LG GDR8164B, LG GSA-4167B	Toshiba SD-M2012C, NEC ND-4550A	Shuttle CR40	Samsung SH-D162C, LG GSA-H20L
EIGENSCHAFTEN	**1,38**	**1,30**	**1,88**	**1,38**
Belegung der Speicherbänke	2 von 4	2 von 4	2 von 2	2 von 4
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte	2x 512 MByte	2x 1.024 MByte	2x 512 MByte
Grafikkartentaktung	GPU: 621 MHz, Speicher: 720 MHz DDR	GPU: 648 MHz, Speicher 774 MHz DDR	GPU: 648 MHz, Speicher 774 MHz DDR	GPU: 450 MHz, Speicher: 660 MHz DDR
Betriebsystem	Windows XP Home	Windows XP Pro	Windows XP Pro	Windows XP Home
LEISTUNG	**2,36**	**2,41**	**2,17**	**2,99**
Festplatte (Zugriffszeit, Datentransfer)	14,3 ms, 115 MByte/s	13,8 ms, 51 MByte/s	14,6 ms, 62 MByte/s	13,3 ms, 57 MByte/s
DVD-Brenner (Brenndauer DVD+R)	5:47 Minuten	6:09 Minuten	5:58 Minuten	5:33 Minuten
Lautstärke Windows-Betrieb	35 dB(A), 1,9 Sone	35 dB(A), 1,6 Sone	33 dB(A), 1,4 Sone	42 dB(A), 3,8 Sone
Lautstärke 3D-Betrieb	42 dB(A), 3,8 Sone	41 dB(A), 2,6 Sone	41 dB(A), 2,9 Sone	42 dB(A), 3,8 Sone
NfS: MW (dt.) (Normal/Quality)*	67 (Min: 58) / 63 (Min: 55) Fps	52 (Min: 41) / 40 (Min: 35) Fps	57 (Min: 49) / 41 (Min: 35) Fps	47 (Min: 36) / 35 (Min: 27) Fps
Battlefield 2* (dt.) (Normal/Quality)*	81 (Min: 37) / 79 (Min: 34) Fps	64 (Min: 32) / 60 (Min: 30) Fps	86 (Min: 57) / 73 (Min: 55) Fps	56 (Min: 36) / 37 (Min: 26) Fps
F.E.A.R. (Normal/Quality)*	83 (Min: 57) / 74 (Min: 23) Fps	59 (Min: 26) / 47 (Min: 22) Fps	67 (Min: 33) / 51 (Min: 26) Fps	43 (Min: 27) / 32 (Min: 18) Fps
Leistungsaufnahme (Windows/3D)	165/390 Watt	106/260 Watt	98/260 Watt	139/192 Watt
FAZIT	+ Spieleleistung + HD-Durchsatz – 3D-Lautstärke GESAMT **2,07**	+ 2D-Lautstärke + Erweiterbarkeit – Arbeitsspeicher GESAMT **2,09**	+ Kompakt + 2D-Lautstärke – Erweiterbarkeit GESAMT **2,14**	+ Stromaufnahme + Preis – 2D/3D-Lautstärke GESAMT **2,46**

* Normal: 1.280x1.024, 8:1 AF, 4x AA Quality: 1.600x1.200, 8:1 AF, 4x AA
** System ist übertaktet

Testmethoden bei Spiele-PCs

Lautheit
Die Ermittlung der Lautheit (Maßeinheit Sone und dB(A)) erfolgt mit dem NC10-Messgerät der Firma NCI, die Analyse der Komplett-PCs nach einer Laufzeit von zwei Stunden in einem schalldichten Raum ohne Lärmquellen aus einem Meter Entfernung.

Spieleleistung
Alle PCs haben wir mit den Spielen **Need for Speed Underground 2**, **F.E.A.R.** und **Battlefield 2** getestet. Geprüft wurde in den Auflösungen 1.280x1.024 (8:1 AF und 4x AA) und 1.600x1.200 (8:1 AF, 4x AA). Die Minimum-Fps-Werte zeigen (durchschnittlich) den kleinsten Wert einer Messung an.

Leistung: Battlefield 2 — Fps

Einstellungen: Bei Systemen mit Nvidia-Grafikkarte kommt die Forceware 84.21 und bei Ati-Grafikkarten der Catalyst 6.4 zum Einsatz.

BATTLEFIELD 2 V1.02 — BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 25, FLÜSSIG SPIELBAR ab 45)

System	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF	Preis
Hardware4u Gamers Dream Rev 2.1 SLI	94	90	3.600,-
PC-Spezialist Supernova Evo II	87	84	4.440,-
Shuttle XPC P 2500G	86	73	3.400,-
Alienware Aurora 7500 FX-60	85	83	5.000,-
Atelco 4gamez! Athlon64 FX-60 Crossfire	81	79	2.900,-
Arlt Mr. Gamer Ati X1900 XTX	64	60	2.200,-
PC-World Whisperpower Athlon64 X2	62	61	2.200,-
Pctweaker XBlade Diamond	56	37	1.500,-

FAZIT:
- Dual-VGA-Systeme bieten mehr Leistung im Bereich minimale Fps.
- Der PC von Hardware4u bietet die beste Minimum-Fps-Leistung.
- Alle Spiele-PCs liefern selbst bei hoher Auflösung ruckelfreie Ergebnisse.

LEGENDE ▪ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF ▫ 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF ▪ Minimum-Fps

Leistung: F.E.A.R. — Fps

Einstellungen: Bei Systemen mit Nvidia-Grafikkarte kommt die Forceware 84.21 und bei Ati-Grafikkarten der Catalyst 6.4 zum Einsatz.

F.E.A.R. V1.01 — BESSER ▶ | Fps (BED. SPIELBAR ab 25, FLÜSSIG SPIELBAR ab 45)

System	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF	Preis
Hardware4u Gamers Dream Rev 2.1 SLI	109	85	3.600,-
Alienware Aurora 7500 FX-60	108	85	5.000,-
PC-Spezialist Supernova Evo II	90	75	4.440,-
Atelco 4gamez! Athlon64 FX-60 Crossfire	83	74	2.900,-
Shuttle XPC P 2500G	67	51	3.400,-
PC-World Whisperpower Athlon64 X2	59	47	2.200,-
Arlt Mr. Gamer Ati X1900 XTX	59	47	2.200,-
Pctweaker XBlade Diamond	43	32	1.500,-

FAZIT:
- Minimum-Werte, die deutlich unter 24 Fps liegen, führen zu Rucklern.
- Hardware4u liefert die beste Durchschnitts- und Minimum-Fps-Spieleleistung.
- Die Crossfire/SLI-Systeme besitzen hohe Leistungsreserven.

LEGENDE ▪ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF ▫ 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF ▪ Minimum-Fps

Spiele-PCs

Obwohl die Hersteller viel Arbeit in die Konzeption ihrer Komplettsysteme stecken, kann der Kunde oft noch Details verbessern.

Jeder Computer lässt sich mit etwas Aufwand verbessern. Dies gilt besonders für Komplettsysteme, da hier in der Regel kaum Speziallösungen zum Einsatz kommen.

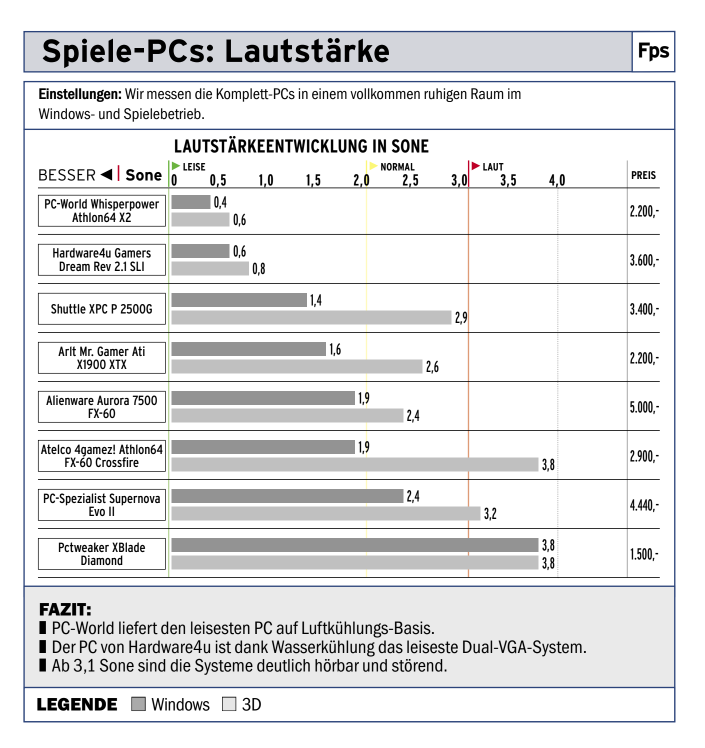
Hardware4u

Das Testsystem von Hardware4u bietet sehr gute Spieleleistung und geringe Lautstärkeentwicklung – hier braucht der Käufer eigentlich nicht mehr nachbessern. Anders sieht die Sache beim Design aus: In der aktuellen Revision des PCs passen die beigen Frontblenden nicht zum Edel-Look des Komplett-PCs. Abhilfe verschaffen hier Nachrüst-Blenden. Der Anbieter Caseking (www.caseking.de) hat beispielsweise originale Blenden von Lian Li für rund 2 Euro im Angebot. Diese kleben Sie über die bereits bestehenden Blenden und ernten auf diese Weise zumindest eine kleine Design-Verbesserung.

Für mehr Sicherheit bietet sich bei diesem PC auch ein Wasserstandssensor für die Wasserkühlung an. Der Wasserkühlungs-Spezialist Aqua-Computer (www.aqua-computer.de) bietet diese Sensoren speziell für den vorhandenen Ausgleichsbehälter in Form des Tubemeter für circa 30 Euro an. Diesen schließen Sie an die bestehende Steuerung der Wasserkühlung an.

PC-World

Für bessere Leistungen empfehlen wir beim Whisperpower von PC-World den Einsatz von zwei Speichermodulen mit einer Kapazität von 1 GByte. Wer später eine Dual-VGA-Lösung nutzen will, sollte sein System mit einer Grafikkarte von Nvidia ausrüsten lassen – so können Sie mit dem vorhandenen Mainboard auch SLI nutzen. Das verwendete Kabel-Management auf der Rückseite des PCs ist zwar hilfreich, erschwert aber das Öffnen der Seitentür ungemein, da durch die Arretierung auch die Seitenteile gehalten werden. Daher sollten Sie das Kabel-Management demontieren, wenn Sie oft am PC basteln wollen. (lc)




KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
2 VOLLVERSIONEN
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
TRANSPORT GIGANT
TOP-DEMOS AUF DVD
GHOST RECON, DARKSTAR ONE, TITAN QUEST, FIFA WM 06 U. V. M.
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,1 GBYTE MAPS & MODS!
OBLIVION
MOD-SPECIAL OBLIVION:
BATTLEFIELD 2: TOP-KARTEN-PAKET:
BATTLEFIELD 2
ANGESPIELT: BALLERN, SONST NICHTS. PREISET DEN SHOOTER-GOTT!
UT 2007
DER MESSE-STAR: WARUM DIESES SPIEL DEINE RELIGION WIRD. KLASSISCH, EDEL UND GENIAL.
DAS VOLLE PROGRAMM:
GETESTET:
• GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
• DARKSTAR ONE • GUILD WARS FACTIONS
• HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 • TRUE CRIME 2
• RISE OF LEGENDS • FIFA WM 06 U. V. M.
ENTHÜLLT:
• HAZE • RESERVOIR DOGS
• STAR TREK: LEGACY
• THE WITCHER • AION
• DEAD ISLAND • CRYSIS
• INDIANA JONES 2007 U. V. M.
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU
MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR
€ 4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 400,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 280,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	ca. € 320,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Gigabyte GV-N66T128VP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	ca. € 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 550,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Blizzard X1900 XTX	ca. € 630,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 490,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 530,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 510,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 460,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 370,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	ca. € 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Asus EAX1800XL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme	ca. € 330,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/700 MHz	3,1 Sone	78 Fps	43 Fps	2,19
Evga 7900 GT CO Superclocked	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 Fps	59,7 Fps	2,19
Gainward Bliss 7900 GT PCX	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	3,1 Sone	43 Fps	44,1 Fps	2,21
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 240,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 190,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36
Gainward Bliss 7600 GT PCX	ca. € 200,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,39
Gigabyte GV-NX76T256DB-RH	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,40
Asus EN6600GT Silencer	ca. € 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2 ns]	500/500 MHz	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP71V	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	ca. € 650,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VA1912w (19 Zoll)	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,08



MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 170,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71* ◀ Preis-Leistungs-Tipp
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 100,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 180,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	ca. € 80,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 Mbit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 190,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 280,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 210,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	ca. € 130,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	ca. € 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915P Combo	ca. € 85,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	ca. € 150,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 120,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	ca. € 120,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR1-RAM, unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Stabile Latenzen	DDR400, 2,6 V	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 250,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Kingmax Hardcore DDR500	ca. € 80,-	1x 512 MByte, DDR500	270 MHz DDR, 2,7 Volt	3-4-4-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 170,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63

Die wichtigsten Nvidia-Grafikchips

Geforce 7600GT

Chiptakt: 560 MHz
Speichertakt: 700 MHz
Speicheranbindung: 128 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-Pipelines: 8
Vertex-Shader: 5
Preis (Platine): ca. € 170.- bis 180.-

Geforce 7900GT

Chiptakt: 450 MHz
Speichertakt: 660 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256/512 MByte
Pixel-Pipelines: 24
Vertex-Shader: 8
Preis (Platine): ca. € 300.-

Geforce 7900GTX

Chiptakt: 650 MHz
Speichertakt: 800 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 512 MByte
Pixel-Pipelines: 24
Vertex-Shader: 8
Preis (Platine): ca. € 480.-

Geforce 7900GX2

Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 605 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 1024 MByte
Pixel-Pipelines: 2x24
Vertex-Shader: 2x8
Preis (Platine): ca. € 800.-

Tipp der Redaktion

Jan Hanke
Bereich: Grafikkarten

Für maximale Leistung steht Quad-SLI mit den zwei 7900GX2 – mit rund 1.600 Euro nicht ganz billig. Wer trotzdem in der Oberklasse zocken will, ist mit der 7900GTX gut bedient. Für den kleineren Geldbeutel gibt es in der Mittelklasse die 7600GT oder die 7900GT mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 130,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 90,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 310,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 250,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 80,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	25,9	2,06



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD-R	Brenndauer DVD+R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 100,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 170,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

CONNECT 3D POCKET DRIVE



Hersteller: Connect 3D

Preis: € 40,-

Website: www.connect3d.de

WERTUNG: 1,65

Die Daten des Pocket Drive werden sehr flott mit 19,6 Megabyte pro Sekunde gelesen und mit 18,2 Megabyte pro Sekunde geschrieben. Der bootfähige 1-Gigabyte-Speicherstick ist 70x18x7 Millimeter klein und 10 Gramm leicht. Dank des Miniformats passt der USB-2.0-Stick nicht nur in jede Hosentasche, er versperrt auch keine benachbarten USB-Ports. Da lediglich ein 100 Zentimeter langes USB-Verlängerungskabel im Lieferumfang enthalten ist, darf man die Ausstattung schon als dürftig bezeichnen. Trotzdem ist der Pocket Drive eine preiswerte Investition. (jh)

CORSAIR TWINX-2048-4400PRO

Hersteller: Corsair

Preis: € 310,-

Website: www.corsairmemory.com

WERTUNG: 1,85

Die beiden 1-Gigabyte-Module stellen mit einem Takt von 275 Megahertz einen neuen Rekord auf. Die DDR550-Speicher arbeiten mit den Latenzen 3-4-4-8 bei einer Spannung von 2,8 Volt und einer Command Rate von 2T. Auf dem Asus A8N32-SLI-Deluxe lief das Speicher-Pärchen beim Übertaktungstest bei 1T und 3 Volt mit 270 Megahertz stabil. Beim Timing-Test mit DDR400 erreichte das Gigabyte-Doppel gar die niedrigen Latenzen 2-3-3-6. Die für Corsair typischen Status-LEDs rechtfertigen allerdings nicht den hohen Preis. (jh)

VIEWSONIC VX2025WM

Hersteller: Viewsonic

Preis: € 450,-

Website: www.viewsonic.de

WERTUNG: 1,88

Das VX2025 ist ein 20-Zoll-TFT im 16:10 Format. Die maximale Auflösung beträgt 1.680x1.050 Bildpunkte. Die Reaktionszeit für das MVA-Panel beläuft sich auf respektable 25 Millisekunden. Bei schnellen First-Person-Shootern bekommt der Breitbildschirm leichte Probleme. Die Helligkeit des Displays ist von 35 bis 300 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Bildschärfe und Farbbrillanz bekommen die Note „Sehr gut". Die Leistungsaufnahme beträgt 46 Watt. Mit einem Preis von ca. 450 Euro bietet das TFT ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 80,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	ca. € 70,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,71
A4Tech X-718F	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	600-2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,75
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 45,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Nicht messbar	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Nicht messbar	Ja	1,93
Genius Navigator 5000	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Nicht messbar	Ja	2,03

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 25,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70



Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 115,-
Kühler:	Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine:	Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)	€ 75,-
RAM:	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 35,-
Grafikkarte:	Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	€ 50,-
Soundkarte:	Onboard	€ 0,-
Festplatte:	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 75,-
Netzteil:	Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
Gehäuse:	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 155-
Kühler:	Thermalright Noisebudget 92-100W	€ 50,-
Hauptplatine:	Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)	€ 75,-
RAM:	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	€ 80,-
Grafikkarte:	Asus Extreme N7900GT	€ 300,-
Soundkarte:	Onboard	€ 0,-
Festplatte:	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 75,-
Netzteil:	Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	€ 110,-
Gehäuse:	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

HIGH-END-PC




Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	€ 620,-
Kühler:	Thermalright Noisemagic SI-120	€ 80,-
Hauptplatine:	Asus A8R32-MVP (RD580)	€ 160,-
RAM:	Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	€ 280,-
Grafikkarte:	2x Sapphire Ati X1900 XT	€ 990,-
Soundkarte:	Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 100,-
Festplatte:	Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 75,-
Netzteil:	Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
Gehäuse:	Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

nur 6.90 €

Tiefpreise! Gleich mitbestellen!

- Windows XP Home Edition inkl. Installation – nur 69.99 €
- Windows XP Media Center Edition inkl. Installation – nur 89.99 €
- Windows XP Professional inkl. Installation – nur 109.99 €



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.
Art-Nr. 3556

AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8R32-MVP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

3599.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.
Art-Nr. 3566

AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Fujitsu Siemens D2030
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA© GeForce™ 6200TC mit bis zu 256MB
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.
Art-Nr. 3615

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI® Radeon™ X800
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.
Art-Nr. 3617

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3605

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3562

AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GTO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.
Art-Nr. 3619

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.
Art-Nr. 3558

AMD Athlon 64 4600+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermatake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.
Art-Nr. 3470

AMD Athlon 64 FX60

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 4x150GB SATA 16mb Cache,1000u/min.
- Grafikkarte: 2xNVIDIA© GeForce™ 7900GX2 Karten mit 4x 512MB 7900GTX Chips im Quad SLI Modus
- Laufwerk: 2x16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 900W Coolermaster Stacker
- Soundkarte: Soundblaster X-FI XtremeMusic
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

~~6999.-~~ **4999.- €** oder Finanzkauf ab 92€/mtl.
Art-Nr. 3454

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG
Hauptstr. 81
26446 Friedeburg



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

oder Bestellung per E-Mail: bestellannahme@lahoo.de

www.brunen-it.de



Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



An Fernsehwerbung habe ich mich mühsam gewöhnt. Aber in letzter Zeit fällt mir auf, dass mich die Kfz-Industrie offenbar für doof hält. Geht das jetzt echt nur mir so?

Angefangen hat mein gespaltenes Verhältnis mit der neuen Michelin-Werbung. Ein einsam rollender Reifen gemahnt mich eher an einen Unfall, ein beruhigendes Gefühl will sich bei mir da partout nicht einstellen. Dass der Reifen einmal um die Welt kullern kann, ist zwar nett anzusehen, aber mir wäre deutlich wohler, wenn es das auch an meinem Auto könnte! In Stuttgart sieht es nicht besser aus. Eine Limousine, die in allen Listen ganz oben steht, ist erstrebenswert? „Alle Listen" beinhaltet ja auch Fahndungslisten und die ADAC-Pannenliste. Will ich das wirklich? Auch die Köpfe französischer Autobauer scheinen in letzter Zeit öfter mit einem Baguette zu kollidieren. Esoterisch veranlagte Kleinwagen, die von den Seelen anderer Autos angegriffen werden, könnte ich notfalls noch verschmerzen, aber dass zwei poppende Käfer eine motorisierte Gehhilfe zum Wackeln bringen können, ist für mich kein echter Kaufgrund. Da bleibe ich doch lieber bei meinem Pkw, der sich von jeglichem Insektentreiben gänzlich unbeeindruckt zeigt.

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Internet

Hy!
Ich habe es endlich geschafft, in mühevoller Kleinstarbeit 'ne Internetseite zusammenzubasteln! Jetzt aber die Frage: Wie kann ich die hochladen???

Mit freundlichen Grüßen Benzen

Oha – jetzt kommen die anspruchsvollen Fragen. Hier hast du zwei Möglichkeiten – eine komplizierte und eine kompliziertere. Du kannst dir den Stapel (oder wohl eher das Blatt) ausdrucken und mittels geeigneter Hardware (Umschlag) deine Homepage oben in dein Regal legen. Hochladen erfolgreich beendet. Diese Methode würde ich vorziehen, da das Internet eh schon rappelvoll mit Seiten ist, die niemanden interessieren. Die andere Methode ist, dass du dir einen geeigneten Provider suchst, die es kostenlos oder gegen Geld gibt. Der richtet deiner Homepage ein flauschiges Plätzchen im „www" (Weltweite Wundertüte) ein, wo du mittels FTP-Programmen (fast tragisch perfide) deine Ergüsse, zur späteren Abschreckung der Massen, parken kannst. Da ich vor meinem geistigen Auge schon die Fragezeichen aus deiner Wohngegend wie Gewitterwolken heranziehen sehe – ich empfehle Google, um die verwirrenden Begriffe erklärt zu bekommen.

Advent

Hallo lieber Herr Rossi,
die Zeitung ist noch nicht mal ausgepackt, das hat's schon zugehackt. Der Fehler des Monats ist wohl ohne Frage der fehlerhafte Bericht von Christoph Holowaty über das anstehende DSA-Spiel. Nicht, dass es dieses nicht bald geben würde – aber bestimmt nicht mit der im Bericht beschriebenen Welt. Soweit ich mich als altgedienter **DSA***-Spieler im Ruhestand noch daran erinnern kann, heißt die Welt „Aventurien" und hat mit „Adventurien" nun mal überhaupt nichts gemein.*

Mit „adventurischen" Grüßen:
Marcus Grimme aus Hamburg

Der Kollege, stark verwurzelt im christlichen Glauben, hatte seine Gedanken natürlich beim Beginn des christlichen Jahreskreises. Zudem zählen viele Adventisten zu seinem Bekanntenkreis. Wenn man dann noch kurz vorher den Advent-Verlag in Lüneburg besuchte, kann man da schon mal einer mentalen Fehlleistung unterliegen. Nein, Scherz. Der Kollege versuchte sich natürlich an einem hintergründigen Wortspiel und scheiterte grandios daran, da niemand den Gag verstand. Einen profanen Tippfehler, der – weil er sich ausgesprochen schlüssig liest – können wir natürlich ausschließen. Niemand will einfache Erklärungen. Besagtem Redakteur traf übrigens die Erleuchtung inzwischen wie Praios göttlicher Lichtblitz.

Webcam

Guten Abend Rumpelkammer-Rossi,
dies ist der Ruf eines Abonnenten eures bisher sehr unterhaltsamen und informativen Magazins. Ich bin derzeit damit beschäftigt, die alten PC Games aus dem Schrank zu holen und in ihnen deine Rumpelkammer zu verfolgen. Dort lese ich immer wieder von Webcams in eurer Redaktion und vor allem ... auch von dir! Auf eurer Homepage konnte ich diese jedoch nicht entdecken. Sind sie abgeschaltet worden? Wurdest du doch auf der Straße erkannt und von Groupies verfolgt? Ich würde mich über eine Antwort von dir freuen und hoffe, du kannst mir dort weiter helfen. Mach weiter so mit deiner Rumpelkammer, immerhin der erste Heftabschnitt, den ich mir zu Gemüte führe, nachdem ich die PC Games aus dem Briefkasten gefischt habe.

Bye, Jan

In der Tat hatten wir wirklich einmal etliche Webcams im Gebäude verteilt. Du kannst dir nicht vorstellen, was für ein Stress das war, ständig den Objektiven aus den Weg gehen zu müssen. Und ich kann dir versichern, dass konzentriertes Arbeiten nur eingeschränkt möglich ist, wenn man damit rechnen muss, dass einem gerade ein paar hundert Zuschauer über die Schulter gucken. Erschwerend kommt hinzu, dass es auf diesen Cams nur selten etwas wirklich Sehenswertes zu bewundern gab. Ich kann mir jedenfalls aufregenderes vorstellen, als einen Redakteur beim Schreiben zu beobachten oder zuzusehen, wie dessen Tasse Kaffee langsam kalt wird. Jeder Zoo hat einmal Sperrstunde und die Insassen können sich unbeobachtet fühlen. Dieses Recht sollte eigentlich auch für meine Kollegen und mich gelten, oder? Falls du uns füttern willst – keine Einwände. Aber dazu musst du uns ja nicht stundenlang beobachten.

Frau Professor

Werter Herr Rosshirt,
ich muss Ihnen hiermit einen Leserbrief schreiben, weil ich nach dem Studium der Leserbriefe in der letzten PC Games zutiefst enttäuscht über Ihren Wissensstand bin. Habe ich Sie bisher für einen Meister jeden Fachs gehalten, der keine sich bietende Gelegenheit auslässt, um an den Briefen der Leser herumzunörgeln, so musste ich feststellen, dass auch Ihr Wissen begrenzt ist. Und das stimmt mich traurig. Anlass für meinen Brief war Ihr Kommentar in Antwort auf Prof. Elisabeth Gehrer in der vorletzten PC Games. Freudestrahlend las ich den Namen und freute mich auf Ihren Kommentar, ist doch Prof. Gehrer die österreichische Bildungsministerin, ihres Zeichens frühere Handarbeitslehrerin. Doch bis zum Ende Ihrer Antwort konnten Sie dieser Information nicht habhaft werden und ich beginne tatsächlich an Ihnen zu zweifeln! Vielleicht wurden Sie aber auch ausgewechselt, nachdem Sie eines plötzlichen Todes gestorben sind. Zumindest das würde mich versöhnlich stimmen.

In ehemalst tiefster Ergebenheit:
Gernot Pulverer

Ich hasse es zwar, wenn ich Träume zerstören muss, aber bisweilen bleibt es mir leider nicht erspart. Wenn ich mich für allwissend hielte, würde mein Selbstbewusstsein längst dem Größenwahn die Füße küssen. Niemand ist allwissend – ich schon gleich gar nicht. Wenn ich allwissend wäre, glauben Sie wirklich, dass ich hier noch die Leserbriefe beantworten würde? Ein wenig schäme ich mich schon, dass mir die österreichische Bildungsministerin kein Begriff ist, genauer gesagt: war. Google und circa 3.400 Lesern sei Dank, bin ich jetzt aber diesbezüglich ausreichend unterrichtet. Dennoch weise ich Ihre mehr oder weniger unterschwelligen Vorwürfe zurück. Die Rechtschreibfehler der Guten waren tatsächlich vorhanden! Diese Tatsache sollte jedoch nicht nur mich ins Grübeln bringen. Ich bin mir sicher, die echte Frau Gehrer würde fehlerfrei schreiben. So sehr mir unsere österreichischen Nachbarn auch ans Herz gewachsen sind, glaube ich dennoch nicht, dass sich eine echte Ministerin in einen Wortwechsel mit mir einlassen würde. Kurzfassung: Wenn Frau Professor echt war, können mich nicht nur multiple Abonnenten Tante Waltraut nennen.

Altkanzler

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
die PC Games ist leider ihrer sozialen Verantwortung nicht gerecht geworden. Ehemalige Bundeskanzler zieht es bekanntlich zum Journalismus. Gerhard Schröder könnte für die PC Games in den Ressorts Sport, Taktik oder Taktik-Shooter arbeiten. Und nur weil die PC Games Altkanzler Schröder nicht für ein fürstliches PC-Games-Redakteursgehalt eingestellt hat, muss der arme Mann sich nun für ein vermutlich schäbiges Trinkgeld bei der Russen-Pipeline prostituieren und sich so seinen guten Ruf ruinieren. Sie sollten sich was schämen! Trotz tiefer menschlicher Enttäuschung immer noch mit sehr freundlichen Grüßen

Claudius Zieber

Nachdem ich fast eine halbe Stunde brauchte, um meine Augen wieder von den Lachtränen frei zu bekommen, das Wortspiel mit „Redakteursgehalt" und „fürstlich" war gar zu köstlich, versuche ich mich an einer Antwort. Herr Schröder hat uns damals keine Avancen gemacht, weshalb wir natürlich von mangelndem Interesse ausgehen mussten. Zudem versteht sich unser Verlag zur Gänze als unpolitisch und wir werden ungern mit Politiker jedweder Couleur in Verbindung gebracht. Erschwerend kommt noch hinzu, dass der Standort unseres Verlages unter einem ausgesprochen niedrigen Friseurvorkommen zu leiden hat und somit als Wirkungskreis für Herrn Schröder auszuschließen ist. Und reicht es nicht schon, dass PC Games

Homepage des Monats

www.winvista-forum.de/Vistaforum/
Wer sich für Windows Vista interessiert, sollte sich die Website von M. Machalski ansehen.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link einfach per E-Mail direkt in die Redaktion.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(E) E-Mail



In der letzten Ausgabe erklärte ich den Begriff Spam. Eine wesentliche Voraussetzung für Spam ist jedoch die E-Mail, eine Form von persönlicher Nachrichtenübermittlung zwischen zwei oder mehr Computerbenutzern über ein Netzwerk. Ursprünglich wirklich dazu gedacht, Nachrichten zu übermitteln, bestehen inzwischen 80 % davon aus unerwünschten und oft höchst fragwürdigen Werbebotschaften. Im Mittel finden sich 3 % Fehlermeldungen jedweden Inhalts, sowie 1,7 % Empfangsbestätigungen, die so überflüssig wie ein Kropf sind. 8 % aller E-Mails sind unlesbar, da der Schreiber großzügig auf Interpunktion ebenso verzichtet hat wie auf rudimentäre Rechtschreibregeln. Somit erfüllen lediglich fünf Prozent aller Mails den Anspruch, verwertbare Informationen kund zu tun. Bei den fehlenden 2,5 % handelt es schlicht um Spyware, die gerade dabei ist, deine Kontodaten zu verbreiten, wie weiland Moses das Wort.

PC-Games-Leser des Monats

PC Games unterwegs. Diesmal mit Esad in Taiwan.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – meine E-Mail Adresse ist bekannt.

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET



www.hotspots-in-deutschland.de/de/start.asp
Sie suchen einen Hotspot, um kostenlos zu surfen?



www.butterbrot.de/
Sie sind der Meinung, Brot ist langweilig? Irrtum!



www.muffin-paradies.de/
Wer es lieber süß mag – wie steht's mit Muffins?

gestrandete Existenzen wie mich durchfüttert?

Zeitfrage

Servus Rossi,

ich frage mich schon seit langem, wie es sein kann, dass ein Freund von mir seine PC Games immer einen Tag vor mir erhält, obwohl er nur 5 Kilometer weg wohnt? Meine Theorie ist, dass Außerirdische meine PC Games immer einen Tag lang entführen, um das menschliche Spielverhalten zu studieren, und sie dann wieder dem Postboten zuzustecken. Allerdings kann das natürlich auch andere Beweggründe haben. Wenn Sie vielleicht einen Vorschlag hätten?

MfG Jonas Lorenz

Spontan würde ich die Möglichkeit von PC Games lesenden Aliens als Unfug abtun. Aber falls es der Fall sein sollte, müssen wir zumindest keine Angst vor denen haben, weil niemand mit einem so guten Geschmack wirklich böse sein kann. Meine Idee, den Terrorismus durch das Lesen der PC Games einzudämmen, wurde aber überall als Unfug abgetan, womit ich mich allerdings nicht abfinden werde und meine diesbezüglichen Forschungen unbeeindruckt weiter führe. Okay – Ihr Zeitproblem wird dadurch natürlich nicht gelöst. Und so sehr wie ich es bedaure, ich kann Ihnen hier auch keine nachvollziehbare Erklärung geben. Wir übergeben stets alle Sendungen an unsere Abonnenten synchron an die Auslieferer. Danach entzieht sich alles unserem Einfluss. Wir hätten gar nicht die finanziellen Mittel, um Leute einzustellen, in deren Zuständigkeit es fällt, bestimmte Sendungen zurückzuhalten und zu einem späteren Zeitpunkt zu verschicken. Als einziger Tipp kann da dienen, doch mal etwas freundlicher zum örtlichen Postboten zu sein und vielleicht den Wohnort auf einer fünf Kilometer hohen Anhöhe zu überdenken.

Der gute Ton

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich hab seit meinem Mainboard-Wechsel keinen Ton mehr. Als fehlende Hardware wird mir Folgendes angezeigt: „Audiocontroller für Multimedia fehlt". Was kann ich da tun?

Mit freundlichem Gruß: Tobias Borrmannn

Mich wundert inzwischen nichts mehr und selbst Ihre E-Mail erschüttert nicht meinen Glauben an das Gute im Menschen. Ich kann mich noch an einen Fall erinnern, da wurde gerätselt, woher die merkwürdigen Geräusche eines PCs kamen. Als Ursache dafür stellte sich ein in unmittelbarer Nähe einquartierter Sittich heraus. Haben Sie in letzter Zeit Umstrukturierungen in Ihrem Haustierbestand vorgenommen? Natürlich könnte man jetzt auf die Idee kommen, die geisterhafte Stille Ihres PCs mit einfachsten Mitteln zu beseitigen. Geübte Zungen können schon nach kurzer Übung die Windows-Systemtöne imitieren. Ist natürlich nicht jedermanns Sache und wird gerade bei Spielen zu einer schier unlösbaren Aufgabe. Ich gehe aber davon aus, dass Ihr akustisches Problem die gleichen Ursachen hat wie Ihr lauwarmer Espresso. Wie? Sie haben gar keine Espressomaschine? Gratuliere! Sie haben das Grundprinzip verinnerlicht. So kryptisch war diese Fehlermeldung ja eigentlich gar nicht und mit ein wenig Überlegung hätte sogar ein Laie zu dem Schluss kommen können, dass es in Ermangelung geeigneter Hardware still bleibt. Was sollte denn auch die Töne fabrizieren, wenn die Stimmen in Ihrem Kopf mal grad wieder schweigen?

URL

Hallo PC Games,

was ist eine URL und wie klicke ich auf sie?

Danke: Khang

Hierbei handelt es sich um eine Abkürzung für: „Uniform Resource Locator". Auf Deutsch besagt es in etwa: „Einheitlicher Ortsangeber". Selbstverständlich sind hiermit die genormten Ortsschilder gemeint. Im Zuge einer freundlichen Umarmung kann man natürlich auch daran herumklicken, falls man diesbezügliche Neigungen hegt. „Klicken" kommt übrigens vom französischen Wort „déclic" und bedeutet „Sperrklinke"!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



HIEB- UND STICHFEST Die Gilde 2-Chefentwickler Tobias Severin beim ambitionierten Schwertkampfversuch in Wien.

PC-Games-Leser Stefan Köhler aus Auenwald hatte zur Verkleidung eines World-of-Warcraft-Fans den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 06. Juni 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BASTIAN SCHWEINSTEIGER während eines Microsoft-Events am Trainingsgelände des FC Bayern München – noch hat er gut lachen...

10/06/06 UNI WÜRZBURG

GENTLEMAN + THE FAR EAST BAND

MADSEN

+ WEITERE BANDS



17/06/06 UNI HALLE AN DER SAALE

XAVIER NAIDOO

FETTES BROT

SILBERMOND

TOMTE BILLY TALENT

CLUESO

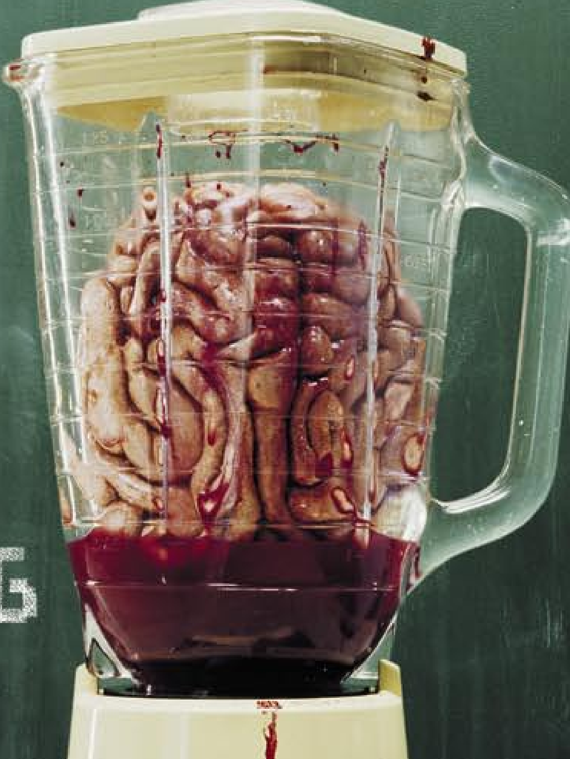
MTV VJ-CASTING VOR ORT!
WWW.MTV.DE/CASTING

01/07/06 UNI MÜNSTER

SPORTFREUNDE STILLER

BLOODHOUND GANG

THE SUBWAYS



SHAKE YOUR BRAIN

TICKETHOTLINE 0180 500 42 22 [0,12 EUR/MIN]
WWW.MTV.DE UND TEXTSEITE 231



SPONSORED BY  

& 

SUPPORTED BY RADAR CONTRA PROMOTION

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Be Quiet!, Ati, EA, Sapphire, Raidsonic und Keysonic zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Be Quiet! Ati, EA und Sapphire

Unter der Flagge von Be Quiet! verlosen auch Ati, EA und Sapphire wahre Schmankerl aus ihrem aktuellen Portfolio. Be Quiet! sponsort vier Netzteile Dark Power Pro in der roten Sonderedition. Von Sapphire gibt es vier X1600-Pro-Grafikkarten und vier Pure-Crossfire-Mainboards (RD580). EA spendiert vier Versionen des Rennspielhammers **Need for Speed Most Wanted**.











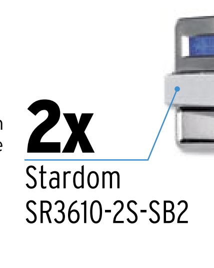
Je 4x
Dark Power Pro „red“
Radeon X1600 Pro
Need for Speed Most Wanted
Pure Crossfire RD580

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Datensicherheit dank Raidsonic

Mit dem Stardom SR3610 können Sie zwei SATA-Festplatten mit RAID-0- oder RAID-1 betreiben. Die externe Backup-Lösung wird über USB oder eSATA an den PC angeschlossen und ist so die ideale Storage-Lösung für den ambitionierten Anwender. Darüber hinaus verlost Raidsonic noch Wechselrahmen ohne Carrier und schicke externe HD-Rahmen.





2x
Stardom
SR3610-2S-SB2

20x
Icy Box
IB-168SK-B



10x
Icy Box IB-360U

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Kontrolle mit Keysonic

Die ACK-5000 HL ist dank Full-Size-Layout, 2-Port-Hub und Beleuchtung ideal für den Einsatz auf Netzwerkpartys. Wer es lieber kleiner und kompakter mag, findet in der ACK-727 WK einen schicken Begleiter. Abgerundet wird die Eingabegeräte-Breitseite mit der kabellosen Maus RF Profi, die mit einem optischen Sensor und wiederaufladbaren Batterien begeistert.



15x
ACK-5000 HL

35x
ACK-727 WK



25x
RF Profi



GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt die neue Schnittstelle für externe Laufwerke?
a) **eSATA** b) **eParallel** c) **eCOM** d) **eUSB**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 40 x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 05. Juli 2006.

Vollversion: Line of Sight: Vietnam



Hardware-Voraussetzungen:
- 700 MHz oder besser
- Mind. 128 MByte RAM
- 650 MByte Festplatte
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- Win 98/ME/XP

Demo & Video: Rush for Berlin



Hardware-Voraussetzungen:
- 1.700 MHz oder besser
- 512 MByte RAM (1.024 MByte empfohlen)
- 340 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c

Demo & Video: Ghost Recon: Advanced Warfighter

Hardware-Voraussetzungen:
- 2.048 MHz oder besser
- 1.024 MByte Hauptspeicher (2.048 MByte empfohlen)
- Windows XP
- 800 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- DirectX 9.0c

Vollversion
Line of Sight: Vietnam
Spellforce:
Breath of Winter (Add-on)

Spielbare Demos
Darkstar One
Desperados 2
Fifa World Cup 2006
Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Höhlenwelt-Saga
Rush for Berlin
Strategic Command 2
Titan Quest
Wildlife Park 2

Videos
Darkstar One
Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Guild Wars Factions
Heroes of Might and Magic 5
Hitman: Blood Money
Rush for Berlin

Sonderveröffentlichung:
Rise & Fall
WoW: The Burning Crusade

E3 Trailer Show:
Alan Wake
Anno 1701
Battlefield 2142
Brothers in Arms:
Hell's Highway
Crysis
Der Herr der Ringe Online
Elveon
Gothic 3
Haze
Neverwinter Nights 2
Spore
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
War Front: Turning Point
Warhammer Online

Maps & Mods
Doom 3/Quake 4(dt.) Map-Pack
C&C Generäle
- Cold War Crisis
Gothic 2
- Der Kampf um die Bruderschaft (Demo)
- Der Pakt des Bösen - Die Vorgeschichte
Half-Life 2
- Combine Destiny
- Das Roboss
- Dystopia
- Empires
- Minerva Metastasis
- Mistake of Pythagoras
- Ravenholm
- Return of the Resistance
- Substance
- The Island
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Oblivion Deutsch v 2.03
- Oblivion-Mods
- Oblivion Tuner
Unreal Tournament 2004
- Defence Alliance 2 Beta 1.5

TREIBER:
Ati Catalyst CCC v.6.4
Ati Catalyst v.6.2
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware 81.98
Nvidia Forceware v.84.21
Nvidia Nforce 1 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430 410 v.8.22
Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v.6.82
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 Intel v.7.15
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.5.04A
Win9x_ME
WinXP_2000

Tools auf DVD
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.33
DirectX 9.0c
DVD-Suche
Fraps v.2.7.2
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.28
VLC Player
Wallpapers
Winzip

DEMO & VIDEO

DARKSTAR ONE Konkurrenz für Freelancer und X3?

VIDEO

HITMAN: BLOOD MONEY Wie spielt sich Teil 4 der Hitman-Serie?

VIDEO

WOW: THE BURNING CRUSADE Heinrich Lenhardt zu Besuch bei Blizzard

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 07/06

Vollversion: Line of Sight: Vietnam

DVD COMPUTEC

07/2006 Titelstory: Half-Life 2 Episode 1 | Test: Heroes 5 • E3 2006 • Command & Conquer 3 Tiberium Wars

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

07/06 | € 4,99 | JUNI

16 USK

VOLLVERSION

Line of Sight: Vietnam Spannender Ego-Shooter!

Spellforce: Breath of Winter Umfangreiches Add-on!

Vollversion „Spellforce" PC ACTION 07/06

WENDEPOSTER

im DIN-A2-Format!



AUF DVD

Die 10 besten Mods für Half-Life 2 • Oblivion

- **Große E3-Trailer-Show:** Gothic 3 • Crysis • Anno 1701 • u.v.m.
- **Top-Demos:** FIFA WM 2006 • Rush for Berlin • u.v.m.

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 06

Auf DVD: Die 10 besten Solo-Mods für Half-Life 2

Deutschlands erster Test

HALF-LIFE 2: EPISODE 1

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

8 Seiten Langzeittest: Wieviel Spieltiefe steckt hinter der schmucken Fantasy-Grafik?

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Exklusiver Studiobesuch und neue Shots: So cool wird C&C 3!

Schritt für Schritt

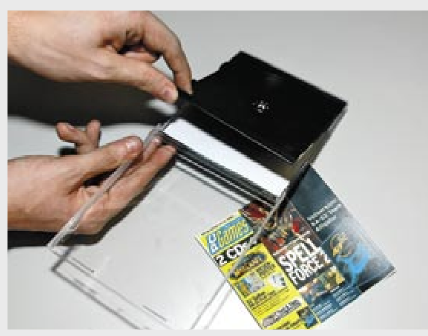
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 07/06 Vollversion: Line of Sight: Vietnam





UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **07/06**

☐ PC Games CD 1

☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



EDGE
7-2006
KINDER DER REVOLUTION
Mit Nintendos neuer Plattform Wii und Ubisofts Red Steel auf Tuchfühlung
FEHLERSUCHE
Ist Spieletesten noch immer der erste und beste Schritt in die Industrie?
AUF PIRSCH IM PARK
New York stilles Herz fällt einem neuen Alone In The Dark zum Opfer
MOBILES ERWACHEN
Wie Handyspiele ihr enormes Potenzial endlich aktivieren
HYPE OKAMI SENSIBLE SOCCER MERCENARIES 2 LOST PLANET MOTHER 3 DEAD RISING MOTOGP '06
REVIEW KINGDOM HEARTS II DREAMFALL ROGUE TROOPER RISE OF LEGENDS URBAN CHAOS LOST MAGIC
DAS UK-KULTMAGAZIN EDGE DEUTSCHE AUSGABE DAS ORIGINAL
nur € 2,99
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

Im nächsten Heft

TEST

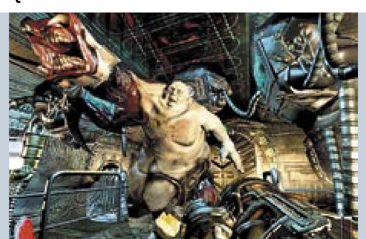
Rise & Fall



Sie mögen **Empire Earth**? **Age of Empires**? **Rome**? **Das Erbe der Könige**? Dann könnte **Rise & Fall** Ihr Lieblingsspiel dieses Sommers werden: Wir stürzen uns für Sie heldenhaft in epische Echtzeit-Strategieschlachten!

TEST

Sommerloch? Von wegen! Der Edel-Shooter **Prey** und das **Diablo**-kompatible **Titan Quest** avancieren zur WM-Alternative!



TIPPS

Neben detaillierten Karten und Strategien zu **Rise & Fall** planen wir unter anderem ein Tipps-Special zu **Titan Quest**.

VORSCHAU

Was kommt nach **Oblivion**? In unserem Kalender stehen Termine mit den Machern von **Two Worlds**, **The Witcher** und **Gothic 3**.



PC GAMES PREMIUM

Nach **WoW** steht **Guild Wars** im Mittelpunkt von PC Games Premium: In der Silbertüte stecken exklusive Überraschungen – freuen Sie sich drauf!



Die PC Games 08/06 erscheint am 28. Juni!
Vorab-Infos ab 24. Juni auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- 20-Seiten-Special zum neuen Sockel von AMD (AM2)
- Die besten AGP-Grafikkarten
- Exklusiv-Interviews mit Top-Spieleentwicklern
- Auf der Heft-DVD: Ontrack EadyRecovery Lite, Vollversion **Armobiles**
- Extra im Heft: **Oblivion**-Karte als Poster

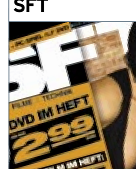
PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin





- Titelthema: Die E3 2006 auf 50 Seiten
- Tests: **Hitman: Blood Money, Sakrileg, X-Men**
- Vorschauberichte: **Metal Gear Solid 4 + Portable Ops, God of War 2, Gran Turismo HD**
- Auf Doppel-DVD: Alle E3-Messe-Highlights für Nintendo-, Sony- und Microsoft-Konsolen

SFT Spiele - Filme - Technik





- Titelthema: WM Digital - Technik für Champions
- Sportive MP3-Player: 11 Flashspeicher-Geräte im großen Vergleich
- Neue Digicams
- 2 Spielfilme auf DVD: **Never talk to Strangers** (Erotik-Thriller mit Rebecca de Mornay und Antonio Banderas) und **Spiel der Götter** (Fußballkultfilm)



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Justin Stolzenberg

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme
Art Director Andreas Schulz
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de

Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
AWA ACTA Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Rise & Fall“. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



Juli 1996

Kurioses am Rande

Das Streben nach der perfekten Illusion brachte damals, als Pixel- und Vertex-Shader Zukunftsmusik waren, ein Gerät namens Simuleyes VR hervor: Eine Brille, modisch schwarz getönt, deren Flüssigkeitskristallblenden sich so schnell öffneten und schlossen, dass sie dem Gehirn des Trägers ein dreidimensionales Bild vorgaukelten. **Descent** galt als Musterbeispiel der virtuellen Realität: Sah man die Raumschiffschlachten durch die Brille, erstrahlten sie in erstaunlicher Räumlichkeit. Heranzischende Laserstrahlen etwa ließen einen vor Schreck zusammenzucken. Nur gab es einen Haken an der Sache: Das Display flackerte vor allem in hellen Räumen so sehr, dass sensible Betrachter in kurzer Zeit von Kopfschmerzen gequält wurden, die jeden Pharmakonzern die Hände reiben ließen. Der Migräneanfall kostete 299 DM.



Alles im Griff

Das Joystick-Design trieb seltsame Blüten: Der Spaceball setzte sich aus Pad und Kugel zusammen, die per Drehbewegung die Spielfigur steuerte. Dass einen nach wenigen Minuten die Kraft in den Fingern verließ, schien den Machern bei der Entwicklung nicht aufgefallen zu sein.



Test des Monats: Warcraft 2: Beyond The Dark Portal

Eine halbe Million verkaufter **Warcraft 2**-Exemplare später ließ Blizzard die erste Expansion folgen: **Beyond the Dark Portal** lieferte neue Missionen, Animationen, Helden, Musikstücke – und eine neue Story, die derzeit wieder überraschend aktuell ist. Denn das Add-on spielte in Draenor, der Heimat der Orks. Gezeigt wurde die Zerstörung dieser Welt. Die Ruinen werden, nachdem sie bereits in **Warcraft 3** vorkamen, als Schauplatz von **The Burning Crusade** dienen, der Erweiterung zu **World of Warcraft**.



Spielerisch war **Beyond the Dark Portal** knüppelhart. Die 24 Missionen waren bis zum Überlaufen gefüllt mit gegnerischen Elite-Einheiten; heraus kamen zeitraubende, manchmal frustrierend komplexe Gefechte und Nonstop-Gemetzel, die selbst Könnern den Schweiß auf die Stirn trieben. So schwer der Spielablauf auch war, am genialen Prinzip ging nichts verloren. Wertung: 86 Punkte.



Was wurde eigentlich aus Core Design?

16.000 Pfund, umgerechnet etwa 23.000 Euro, reichten aus, um die Spielewelt maßgeblich zu beeinflussen. Mit diesem Geld wurde 1988 Core Design geboren, ein Entwickler, dessen erster Hit **Rick Dangerous** hieß: Ein Hüpfspiel in 2D, bockschwer war es und süchtig machend. Es folgten weitere Spiele wie **Thunderhawk** oder **Shellshock**, die heute längst vergessen sind.

Dann brach das Jahr 1996 an, und Eidos schluckte das Studio.

Unter dieser Federführung entstand im selben Jahr ein Titel, dessen Auswirkungen heute noch spürbar sind: **Tomb Raider**. Der Erfolg von **Tomb Raider** spielte, so vermutet man, eine große Rolle darin, dass Eidos trotz Verkaufsflops wie **Deus Ex 2** und **Thief 3** weiterhin solvent blieb. Laras siebter Auftritt in **The Angel of Darkness** ging nach den erfolgreichen Vorgängern unter. Die Spieler kamen mit der Kehrtwendung der Serie – weg vom archäologischen Abenteuer, hin zu modernen Schauplätzen – nicht zurecht, die Verkäufe liefen schleppend, die Presse strafte mit schlechten Wertungen. Eidos vergab daraufhin den Programmierauftrag von Teil 8 an Crystal Dynamics, was sich als Glücksgriff erwies, wie der Test zu **Tomb Raider: Legend** in PC Games 05/06 belegt. Viele Mitarbeiter von Core Design zogen ihre Konsequenzen daraus und verließen die Firma, um sich im Oktober 2003 unter dem Namen Circle Studio zusammenzutun. Dort ist bislang kein Titel entstanden, der einer Nennung wert wäre. Core Design besteht in verkrüppelter Form fort und hat ein einziges PC-Spiel angekündigt: einen Ego-Shooter, dessen Name noch nicht feststeht.



Die Top-5-Tests

1. WARCRAFT 2 ADD-ON | Blizzard
Ein Erweiterungspaket am Rande des Schaffbaren: **Beyond the Dark Portal**.

2. AH-64D LONGBOW | Origin
Premiere: Es erschien die erste richtige Hubschraubersimulation.

3. EURO 96 | Gremlin
Lieferte sich mit **FIFA Soccer 96** eine Schlacht um die Spielergunst.

4. RETURN FIRE | Warner
Zu zweit am PC ein Heidenspaß: dieses Action-Spiel mit Panzer und Heli.

5. RIPPER | Gametek
Einer der besseren interaktiven Spielfilme, dazu auf Deutsch.

Tendenzen

PC Games gab Einschätzungen ab zu Spielen, die 1996 auf der E3 zu sehen waren. **Virtua Fighter** wurde als „sicherer Hit“ gehandelt, die Existenz von **Z** angezweifelt und **Tomb Raider** zum „absoluten Messe-Highlight“ gekürt. Bei Letzterem lagen wir richtig, wie der Erfolg des Spiels demonstrierte. **Z** hingegen erschien nach zig Terminverschiebungen doch noch und überraschte durch sein ausgesprochen hektisches Spielprinzip. Das erwartete Erdbeben, ausgelöst durch ein grafisch wahnwitziges **Virtua Fighter**, blieb aus: Es stellte sich heraus, dass Prügelspiele lediglich auf Konsolen Begeisterung entfachten.



BRANDNEW

Medusa 5.1
ProGamer Edition

WWW.SPEED-LINK.COM


AB JUNI 2006
„... SCHICKT SICH AN,
DEN GENRE-KÖNIG DIABLO
ZU ENTTHRONEN.“
PC POWERPLAY (NOVEMBER 05)
TITAN QUEST
BRIAN SULLIVAN (AGE OF EMPIRES) UND RANDALL WALLACE (BRAVEHEART) PRÄSENTIEREN DAS INNOVATIVE, BRANDNEUE ACTION-ROLLENSPIEL IM ANTIKEN GRIECHENLAND, ÄGYPTEN UND ASIEN.
Die Götter suchen einen Helden, der das Blatt in einem epischen Kampf gegen die Titanen wenden kann. Sind Sie bereit?
WWW.TITANQUEST.DE
PC DVD ROM
POWERED BY gamespy
IRON LORE
THQ
WWW.THQ.DE